Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

21

IL CACCIATORE DI DEMONI

dimensione avventura

BAMBRA - HAND

libri NOSTRI

A Mandy e Pat

Titolo originale: «Dead of Night»
Prima pubblicazione 1989, Puffin Books, marchio di Penguin Books Ltd., Bath Road, Harmondsworth, Middlesex, England

2012, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Adriano Ziffer
Editing a cura di Davide Buonvicini
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

IL CACCIATORE DI DEMONI

JIM BAMBRA AND STEPHEN HAND

illustrato da Martin McKenna
tradotto da Adriano Ziffer

www.librogame.net

NORD
SUD
OVEST
EST
Picchi Rocciosi
Dunningham
Axmoor
Fiume Merton
Stanford
Locanda
Astonbury
Colton sulla Palude
Weddonbridge
Lago dei Miasmi
Fiume Way
Locanda
Colline del Corno
Casa di Sharleena
Foresta di Glaydon
Oakhill
Crowford
GALLANTARIA
Leo Hartas
Locanda
Villaggio
Ponte
Palude
Confini della Foresta di Glaydon
Colline
Villaggio
Montagne
Fiume

INTRODUZIONE

Per la maggior parte della tua vita hai vissuto a Royal Lendle nella Cittadella Sacra dei Templari, un ordine di Sacerdoti Guerrieri (che comprende sia uomini che donne). Hai dedicato più tempo rispetto a molti altri agli aspetti più teorici e mistici del tuo ordine, benché tu sia comunque ben addestrato nella scherma e in altre arti belliche. A causa della tua completa formazione, sei avanzato rapidamente di grado e ora sei molto rispettato. Come se non bastasse, sei conosciuto in tutto il continente come un Cacciatore di Demoni!

Usando artifici misteriosi, hai scoperto il pericolo che le creature del Caos rappresentano per il mondo libero; hai deciso che la tua missione sarebbe stata fermarle ovunque potessero essere trovate. Durante gli anni, ti sei fatto tanti nemici potenti che adesso, infuriati per i tuoi successi contro di loro, cercano di vendicarsi...

Prima di imbarcarti nell'avventura più pericolosa (nonché forse l'ultima) che ti capiterà mai, devi stabilire quali siano i tuoi punti forti e quali quelli deboli; usa la *Scheda di Avventura* per registrare i punteggi delle tue caratteristiche così come gli altri dettagli del gioco. Sarebbe una buona idea farne diverse copie, in vista di partite future. Oltre a una fotocopia della *Scheda di Avventura*, ti serviranno due dadi, una matita e una gomma.

Abilità, Resistenza, Fortuna e Malvagità

Tira un dado. Aggiungi 6 al risultato e annota il totale nella casella Abilità sulla *Scheda di Avventura*.

Tira due dadi. Aggiungi 12 al risultato e annota il totale nella casella Resistenza.

Tira un dado. Aggiungi 6 al risultato e annota il totale nella casella Fortuna.

Non tirare i dadi per la Malvagità: inizi sempre il gioco con 0 punti in questa caratteristica (come si nota dalla *Scheda di Avventura*).

Tutti i tuoi punteggi cambieranno nel corso dell'avventura, per ragioni che verranno spiegate in seguito. Devi tenere traccia dei cambiamenti con molta cura e per questa ragione faresti meglio a scrivere in piccolo o tenere a portata di mano una gomma per cancellare. Ma non cancellare mai i punteggi *Iniziali*. Come accade negli altri Librigioco di Dimensione Avventura, se anche ti verranno attribuiti aumenti di Abilità, Resistenza e Fortuna, i loro valori non potranno mai andare oltre i punteggi *Iniziali*, salvo le rare occasioni nelle quali il testo lo consenta esplicitamente.

In questa avventura, il punteggio di Malvagità è diverso dagli altri perché aumenta e basta, quindi andrà inevitabilmente oltre al livello *Iniziale* di 0.

L'Abilità indica la tua maestria nel combattimento e in altre situazioni che richiedano coordinazione. La Resi-

stenza indica quanto sei sano e in forma. La Fortuna indica quanto spesso la sorte ti sorride. In tutti questi casi, più il punteggio è alto, meglio è. Per contro, dovresti cercare di tenere il punteggio di Malvagità il più basso possibile, poiché indica quanto tu sia malvagio e quanto sia probabile che tu soccomba ai poteri delle tenebre.

Combattimenti

Durante l'avventura, incontrerai spesso creature ostili che ti attaccheranno e tu stesso potrai scegliere di levare la spada contro un nemico che ti capiterà davanti. In alcune di queste situazioni ti potrà venire data la possibilità di gestire lo scontro in maniera insolita, ma nella maggior parte dei casi dovrai risolvere i combattimenti col metodo sotto riportato.

Scrivi i punteggi di Abilità e Resistenza del tuo avversario nella prima Casella degli Incontri libera sulla *Scheda di Avventura*. Dovresti anche annotare tutte le abilità speciali o le istruzioni che sono assegnate a quel particolare avversario. Dopodiché segui questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario. Aggiungi al totale il suo punteggio di Abilità per stabilire la sua Forza di Attacco.
2. Tira due dadi per te stesso, poi aggiungi il tuo attuale punteggio di Abilità per stabilire la tua Forza di Attacco.
3. Se la tua Forza di Attacco è superiore a quella del tuo avversario, lo hai ferito: procedi al punto 4. Se la

Forza di Attacco del tuo avversario è superiore alla tua, è lui che ti ha ferito: procedi al punto 5. Se le due Forze di Attacco si equivalgono, avete schivato o parato i rispettivi colpi: inizia un nuovo Turno di Combattimento dal punto 1.

4. Hai ferito l’avversario, sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Ora puoi usare la Fortuna (vedi più avanti) per aumentare il danno.
5. L’avversario ti ha ferito, sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Puoi usare la Fortuna (vedi più avanti) per diminuire la perdita.
6. Inizia il Turno di Combattimento successivo, ripartendo dal punto 1. Questa sequenza si ripete finché il tuo punteggio di Resistenza o quello del tuo avversario non arrivano a zero o meno, il che comporta la morte. Se muore il tuo avversario, puoi continuare la tua avventura. Se muori tu, l’avventura finisce e devi ripartire da capo, creando un nuovo personaggio.

Combattere più di un Avversario

In alcuni casi potrai trovarti a fronteggiare più nemici. A volte tratterai molti avversari come se fossero uno solo; a volte li combatterai uno alla volta; altre volte li dovrai affrontare tutti assieme! Se sono trattati come un solo avversario, il combattimento viene risolto normalmente. Anche quando ti viene detto di combattere gli avversari uno alla volta, il combattimento si svolge normalmente, se non per il fatto che appena sconfiggi una creatura si fa avanti la successiva. Quando vieni attaccato da più avversari contemporaneamente, ogni avversario effettuerà un attacco separato in ogni Turno di Combattimento, ma tu sceglierai su quale concen-

trarti. Risolvi l'attacco come in un normale combattimento. Contro gli altri nemici determinerai la tua Forza di Attacco nel solito modo; se la tua sarà maggiore, non infliggerai una ferita. Devi solo pensare di aver parato il colpo in arrivo. Se la tua Forza di Attacco è inferiore, invece, verrai ferito come di consueto.

Fortuna

In vari momenti della tua avventura, sia in combattimento che quando ti troverai in situazioni nelle quali potresti essere Fortunato o Sfortunato (i dettagli saranno forniti via via nel testo), puoi usare la Fortuna per avere un risultato più favorevole. Ma fai attenzione! Affidarsi alla Fortuna non è qualcosa che sia privo di pericoli e, se tu dovessi risultare Sfortunato, le conseguenze potrebbero essere disastrose.

La procedura, chiamata *Tenta la Fortuna*, si svolge nel seguente modo: tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna, sei stato Fortunato e la situazione si risolverà in tuo favore. Se il totale è superiore al tuo attuale punteggio di Fortuna, sei stato Sfortunato e verrai penalizzato.

Ogni volta che *Tenti la Fortuna*, devi sottrarre 1 dal tuo punteggio di Fortuna. Quindi ti accorgerai presto che più spesso ti affiderai alla Fortuna, più rischiosa diverrà la faccenda.

Usare la Fortuna in Combattimento

In alcune pagine del libro ti verrà detto di *Tentare la Fortuna* e scoprirai le conseguenze di un esito Fortunato o Sfortunato. Nei combattimenti, invece, avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna, sia per infliggere un danno maggiore a un avversario che hai appena ferito, sia per ridurre gli effetti si una ferita che hai appena subito.

Se hai appena ferito un avversario, puoi *Tentare la Fortuna* con le modalità sopra indicate. Se sei Fortunato, hai inflitto una ferita grave; sottrai 2 punti *extra* dalla Resistenza dell'avversario. Se invece sei Sfortunato, il tuo colpo si riduce a un misero graffio e sottrai 1 punto *in meno* dalla Resistenza del tuo avversario (ovvero invece di infliggere 2 punti di danno ne infliggi solo 1).

Ogni volta che sei ferito in combattimento, puoi *Tentare la Fortuna* per minimizzare gli effetti della ferita. Se sei Fortunato, il colpo dell'avversario ti ferisce di striscio; devi sottrarre dalla tua Resistenza 1 punto *in meno* rispetto al solito. Se sei Sfortunato, la tua ferita è seria e devi sottrarre 1 punto *extra* dalla tua Resistenza.

Ricorda che devi sottrarre 1 dal tuo punteggio di Fortuna ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

Approfondimento sulle Caratteristiche

Abilità

Il tuo punteggio di Abilità non cambierà molto nel corso dell'avventura. A volte il testo ti indicherà di aumentarlo o diminuirlo, ma non potrà superare il valore *Iniziale*, a meno che non venga espressamente indicato.

Resistenza

Il tuo punteggio di Resistenza cambierà continuamente nel corso dell'avventura. Diminuirà come risultato di ferite ricevuto in duello, cadendo in una trappola o anche dopo alcune prove decisamente stancanti.

Puoi recuperare i punti di Resistenza persi mangiando pasti, che vengono annotati come Provviste. Inizi il gioco con cinque unità di Provviste e avrai modo di trovarne altre durante l'avventura. Devi tenere conto di quante Provviste hai, segnandole nell'apposita casella della *Scheda di Avventura*. Ogni volta che ti fermi a mangiare, recuperi fino a 4 punti di Resistenza e devi eliminare un pasto dalla casella delle Provviste. Puoi mangiare in qualsiasi momento, tranne quando sei impegnato in battaglia.

Ricorda che il tuo punteggio di Resistenza non può superare il valore *Iniziale*, quindi non c'è motivo di mangiare se la Resistenza è già al massimo.

Fortuna

Vengono concessi aumenti del punteggio di Fortuna durante l'avventura quando sei stato particolarmente fortunato o hai contribuito tu stesso alla creazione della

tua buona sorte. Ulteriori dettagli verranno forniti nei paragrafi corrispondenti. Ricorda che, come avviene per Abilità e Resistenza, il tuo punteggio di Fortuna non potrà mai superare il valore *Iniziale*, a meno che non venga indicato espressamente che ciò è possibile.

Malvagità

Inizi il gioco senza alcun punto di Malvagità. In qualità di Templare, sei tenuto ad applicare le regole dell'onore, della carità e del perdono. In ogni caso, a differenza delle divinità buone di Titan, la tua carica di Templare non ti obbliga a considerare queste virtù quando hai a che fare con i tuoi nemici, dato che le sfrutterebbero a tuo svantaggio. Ma se ti capita di agire in un modo più consono a un servitore del Caos (ad esempio uccidendo senza pietà un avversario che non lo meriti), allora attirerai su di te il contagio del Male. Sei riuscito ad evitare di cadere in disgrazia fino a questo momento, ma ormai i tuoi nemici stanno concentrando tutti i propri sforzi contro di te, pertanto hai più possibilità di venire corrotto.

Se compi delle azioni che mal si adattano al tuo credo, ti verrà detto di aumentare il tuo punteggio di Malvagità di 1 o più punti. A volte, seguire la via dell'onore può sembrare un vincolo castrante, ma la vita è piena di simili dilemmi per un seguace della Luce.

Tutto il problema della Malvagità è reso ancora più complicato da un altro fatto. Durante le tue precedenti esperienze, hai scoperto che a volte devi combattere il fuoco con il fuoco: alcune entità demoniache sono virtualmente immuni agli oggetti sacri, mentre sono e-

stremamente vulnerabili alla magia nera e ai manufatti del male. Purtroppo ricorrere a questi strumenti proibiti è un atto del Male e il tuo punteggio aumenterà di conseguenza se sarai obbligato ad usarli.

A volte ti verrà chiesto di *Mettere alla Prova la Malvagità*. Le istruzioni su come procedere verranno fornite nel paragrafo corrispondente, così come gli effetti di un successo o di un fallimento.

Talenti

Negli anni del tuo durissimo addestramento, hai acquisito alcuni Talenti, che ti sono serviti innumerevoli volte durante le tue avventure a caccia di Demoni. Sceglione tre dalla lista seguente e spuntali dalla casella appropriata sulla Scheda di Avventura. I Talenti sono:

SCACCIARE I NONMORTI – Hai il potere di respingere o addirittura distruggere alcune creature nonmorte utilizzando parole e gesti arcani.
VELO DI TENEBRA – Puoi ammantarti di un'aura magica che, per un brevissimo tempo, ti renderà invisibile alla maggior parte degli esseri malvagi. Purtroppo hai imparato questo trucco durante le ricerche sui Demoni e pertanto, ogni volta che lo usi, il tuo punteggio di Malvagità aumenta. Sappi, inoltre, che le creature più potenti saranno in grado di percepirti oltre il velo, anche se non ti potranno vedere; potrebbero anche conoscere uno stratagemma per rivolgere il Talento contro di te.
GUARIGIONE – Applicando erbe speciali, sei in grado di guarire ferite e malattie, anche se alcune si riveleranno troppo difficili per te. Purtroppo questo talento può essere usato solo sugli altri. Il tuo credo ti impedisce di farne uso su te stesso, salvo situazioni di grande pericolo.
CIRCOLO SACRO – Con l'aiuto di un semplice gessetto, di un carboncino o di un altro strumento, puoi disegnare attorno a te un cerchio magico nel quale la maggior parte dei demoni non potrà entrare. Puoi anche tracciare il cerchio nel terreno o nella sabbia usando il dito.

MEDITAZIONE – Questo Talento richiede del tempo e può essere utilizzato solo in momenti di estrema calma. Puoi entrare in contatto con le tue divinità, traendo forza dall'esperienza. Se sei in grado di meditare correttamente, riceverai guida divina sotto forma di una visione o un messaggio e potrai anche guadagnare nuova energie, sotto forma di Resistenza o Fortuna. Se la tua meditazione viene interrotta, le conseguenze per te potrebbero essere disastrose.
PERCEPIRE DEMONI – Puoi, a seconda delle circostanze, sentire una vibrazione interiore quando alcuni tipi di Demoni (inclusi quelli sotto mentite spoglie!) si trovano entro una mezza dozzina di metri da te.
PARLARE CON I DEMONI – Se in grado di leggere e capire le parole nella malvagia lingua dei Demoni.

In vari momenti durante l'avventura, ti verrà chiesto se tu possieda o meno un certo Talento. Se lo hai, ti verrà data la possibilità di usarlo e dovrai seguire le istruzioni apposite. Non imbrogliare usando Talenti che non hai!

Equipaggiamento

Inizierai la ricerca con un equipaggiamento essenziale, anche se probabilmente troverai altri oggetti utili durante il viaggio. Hai una spada di acciaio affilatissima, Flagello del Male, ma non indossi alcuna armatura. Hai invece le ampie vesti col cappuccio e lo zucchetto, simbolo del tuo ordine. Porti con te 10 Pezzi d'Oro e hai anche uno zaino nel quale tieni le Provviste (ne hai a sufficienza per cinque pasti), una Croce d'argento e tre fiale di Acqua Santa. Devi prendere nota di questi oggetti sulla *Scheda di Avventura* (ci sono apposite caselle per Provviste e Acqua Santa, ma Croce e Pezzi d'Oro devono essere registrati nello spazio riservato a Pezzi d'Oro ed Equipaggiamento). Userai lo zaino per trasportare gli oggetti che trovi e che vuoi tenere (segnandoli nella casella Oro ed Equipaggiamento della *Scheda di Avventura*). Ti sposti nel Vecchio Mondo in sella a Fuoco Divino, il tuo splendido stallone bianco, compagno di vecchia data.

Consigli Finali

Se c'è una cosa che hai imparato nei tuoi anni come Cacciatore di Demoni, è non dare nulla per scontato quando si ha a che fare con i Demoni: sono più astuti e ingannevoli di quanto si possa umanamente immaginare. Cercheranno di coinvolgerti nei loro piani perversi; ti inganneranno per farti agire secondo i propri schemi; sono dei maestri nell'arte di rivolgere le tue più grandi capacità contro te stesso. Quando in giro ci sono Demoni, devi stare sempre in guardia e fidarti solo di te stesso.

Devi anche fare attenzione quando usi i tuoi Talenti: alcuni dei tuoi nemici sanno già tutto su di te e sulle tue capacità; avranno ideato stratagemmi per rivolgertele contro, dato che il maggiore divertimento di un Demone viene proprio da piani così diabolicamente perversi. Sei stato avvisato!

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'
Punteggio iniziale:

RESISTENZA
Punteggio iniziale:

FORTUNA
Punteggio iniziale:

MALVAGITA'
Punteggio iniziale:

TALENTI	
SCACCIARE I NONMORTI	
VELO DI TENEBRA	
GUARIGIONE	
CIRCOLO SACRO	
MEDITAZIONE	
PERCEPIRE DEMONI	
PARLARE CON I DEMONI	

ACQUA SANTA

PROVVISTE

PEZZI D'ORO E EQUIPAGGIAMENTO

ANNOTAZIONI

ANTEFATTO

E' notte fonda e sei sdraiato nella tua cella, incapace di dormire. Stai guardando distrattamente le ombre proiettate sul muro da una candela tremolante, quando all'improvviso le vedi assumere un aspetto spaventoso. Si forma la sagoma di una tozza creatura simile a un rospo, mentre due figure umane si contorcono per il dolore ai suoi piedi. Ti senti gelare quando riconosci quelle persone: sono i tuoi genitori! E l'immonda sagoma che li sovrasta può essere soltanto Myurr, il tuo peggior nemico, nonché uno dei tre Signori dei Demoni.

Fin dal tragico giorno in cui tuo fratello venne ucciso, hai cacciato e sterminato i Demoni ovunque essi si trovassero. Non dimenticherai mai quella scena terribile: voi due stavate lavorando nei campi vicino alla vostra casa quando un Demone scese in picchiata dal cielo e fece a pezzi tuo fratello. Sentendo le tue urla, Branner, il sacerdote del paese, corse in tuo aiuto. Riuscì a eliminare il demone prima che questi se la potesse prendere con te; in quel momento capisti che ti era stata risparmiata la vita perché tu portassi avanti una guerra contro la stirpe demoniaca. Fu lì e allora che facesti voto di diventare un Cacciatore di Demoni. Più tardi, al funerale di tuo fratello, apparve uno strano fantasma che parlò brevemente con Branner, prima di sparire; fu dopo questo avvenimento che Branner, vedendo in te uno spirito indomito, prese accordi perché tu studiassi alla Cittadella Sacra dei Templari, a Royal Lendle.

Quel tempo ti sembra ormai lontano. Da allora, hai ucciso molti tra i Demoni che abitavano nella catena montuosa dei Denti di Strega. A dire il vero, in più di un occasione, hai addirittura sventato i piani dello stesso Myurr. Ma hai sempre temuto che il Signore dei Demoni, incapace di colpirti direttamente, potesse un giorno attaccarti usando i tuoi genitori.

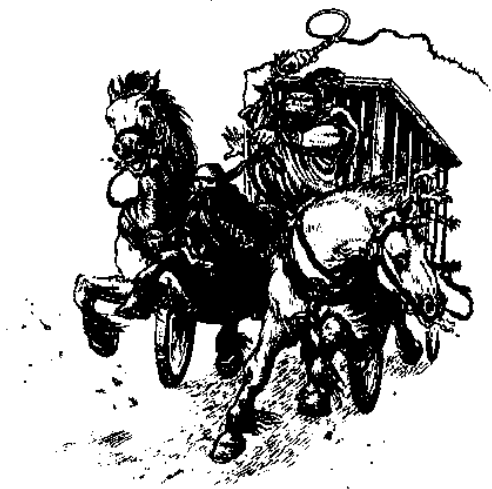
Adesso le tue peggiori paure potrebbero essersi avverate. Le ombre sul muro si contorcono e crescono; appare Crowford, il tuo villaggio natale, circondato da una fitta nebbia. L'immagine di Myurr e dei tuoi genitori si libra sopra al paese. Il Demone sorride malevolo mentre i tuoi supplicano in silenzio. Un vento freddo spalanca la finestra della cella e spegne la candela, facendo piombare la stanza nell'oscurità. Riaccendi la luce tremando e ti prepari a partire all'alba per tornare a casa.

Dopo aver preso congedo dall'Abate del tuo ordine, cavalchi verso nord attraverso Gallantaria. Pochi giorni dopo, attraversi il Fiume Bianco e entri nella tua terra natìa. Durante il viaggio cerchio di convincerti che le ombre sul muro erano solo proiezioni di una mente spossata e stanca. Ma, per quanto tu ti impegni, non riesci a liberarti dalla paura che ti attanaglia il cuore. Devi trovare pace scoprendo se i tuoi genitori siano salvi. E se non lo sono, Myurr proverà di persona la tua giusta ira!

Ti prepari al peggio, ricordando tutto quello che sai riguardo al tuo peggior nemico e alle sue abitudini. Questo essere del caos, diabolico, corrotto e depravato è tristemente famoso per i suoi piani sottili e ingannevoli. Nella sua forma terrena, Myurr può apparire come un rospo enorme e grottesco o come un ragazzino. Più di una volta hai sventato i tentativi dei suoi agenti di portare altre persone a comportarsi contro la propria volontà. La sfida più pericolosa ha avuto luogo quando hai affrontato personalmente Myurr. Aveva posseduto il corpo del consigliere del Re e fomentava scontento e rivolte in tutta Gallantaria, attuando misure repressive nei confronti del popolino. Fortunatamente fosti capace di smascherare il suo travestimento, obbligandolo ad abbandonare i suoi piani.

Non dubiti che Myurr ti odi profondamente; se ha fatto del male ai tuoi genitori, ti servirà certo tutto l'aiuto possibile. Branner, il vecchio sacerdote, è morto, ma il nuovo pastore di Crowford dovrebbe essere in grado di darti una mano. Conosci anche Sharleena, una Veggente che vive vicino al paese; ha il potere di evocare gli

spiriti e ti è stata utile molte volte in passato. Se ci sono Demoni coinvolti, il suo aiuto sarà inestimabile.

Se quasi a casa. Presto saprai per certo se sul muro hai visto solo ombre oppure proiezioni della realtà. Vai all'**1**.

1

Vedi il villaggio di Crowford, annidato nella valle di fronte a te. Lunghe dita di foschia serpeggiano per le strade e si avvolgono attorno alle case. Trattenendo un brivido, ti stringi nel mantello e sproni Fuoco Divino. A rendere ancora maggiore il tuo disagio, intravedi una figura tetra che dondola appesa a un patibolo alcuni metri più avanti sulla strada. E' lo scheletro di un criminale, lasciato a marcire in una gabbia di ferro: un monito per tutti i potenziali briganti… Da bambino eri solito prendere una scorciatoia nei campi alla tua sinistra, lontano dalla strada tortuosa. A dire il vero a quest'ora potresti addirittura trovarci i tuoi genitori al lavoro. D'altra parte, con una nebbia così fitta potrebbero benissimo essere andati alla taverna del villaggio. Vuoi prendere la scorciatoia attraverso i campi nella speranza di incontrare i tuoi genitori (vai al **327**) o seguire la strada, cosa che implicherebbe passare sotto lo scheletro appeso (vai al **107**)?

2

Corri al piano terra e ti trovi faccia a faccia con Kremper. Il Mezzorco fa una smorfia minacciosa e cerca di colpirti con il randello. Devi liberartene alla svelta.

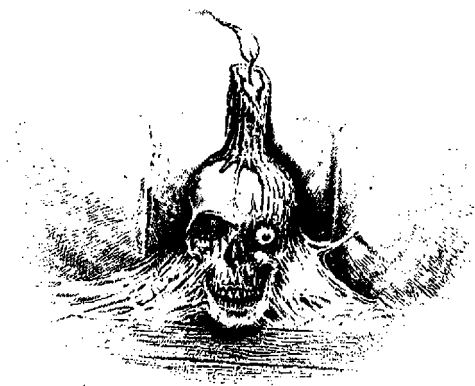
KREMPER ABILITA' 6 Resistenza 5

Dopo uno scontro, l'Orco all'esterno si accorge del combattimento e parte di corsa, frustando senza pietà i cavalli. Continui a combattere. Quando la Resistenza di Kremper scende a 2 o 1 vai al **388**.

3

Con un possente colpo di taglio del badile li decapiti entrambi. Vai al **277**.

4

Sentendo gli zoccoli del tuo cavallo in avvicinamento, gli uomini si voltano per fronteggiarti sollevando le armi, ma si rilassano non appena ti hanno visto. Il loro capo, un uomo massiccio dall'aria gioviale, si fa avanti per salutarti. "Ci siamo messi in viaggio da Oakhill per seppellire Calbert, un giovane studioso che si è ucciso con le proprie mani. Come ben saprai, a meno che un suicida non sia seppellito nel modo appropriato a un crocevia, può risorgere come creatura della notte. Ci vuoi aiutare?" Puoi scegliere di fermarti e officiare le funzioni funerarie (vai al **134**) o declinare cortesemente e proseguire la tua ricerca. Se abbandoni il corteo funebre puoi prendere la strada per Weddonbridge (vai al **249**), per Colton sulla Palude (vai al **72**) o quella per Astonbury (vai al **136**).

5

Dalle tue labbra sfugge un grido di dolore non appena i raggi ti procurano ustioni su tutto il corpo. Perdi 4 punti di Resistenza. Vuoi scappare e tornare alla strada diretta al nord (vai al **58**) o restare per provare a distruggere questo marchingegno infernale (vai al **208**)?

6

Il tuo potere respinge lo Scheletro indietro di alcuni gradini, ma non riesce a danneggiarlo: la magia demoniaca protegge la creatura. Ora vuoi usare il Velo di Tenebra, se lo hai (vai al **188**), o attaccare lo Scheletro (vai al **329**)?

7

Lo Stregone ti scruta attentamente per capire se tu stia dicendo la verità. Tira due dadi; se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Malvagità, vai al **137**; in caso contrario, vai al **386**.

8

Scendendo di sella, scivoli verso il carrozzone il più silenziosamente possibile. Improvvisamente la porta a due ante si spalanca e sulla soglia appare un vecchio barbuto avvolto in abiti ampi. Sorridendo ti fa cenno di entrare e dice: “Metti via la spada e vieni dentro a ripararti dalla pioggia. Forse gradiresti una tazza di the?” Se vuoi usare il Talento Percepire Demoni, vai al **217**. Se non lo puoi o non lo vuoi usare, puoi accettare l’offerta (vai al **42**) o attaccarlo prima che possa ricorrere a qualsiasi inganno (vai al **174**).

9

Ti risvegli e ti trovi sdraiato su un mucchio di persone svenute, ammucchiate sul retro di un carretto. Vengono tutti dalla Locanda dell'Impiccato. A giudicare dalla pulsazione sorda nella tua testa, la birra deve essere stata drogata. Il carro è guidato da un Orco incappucciato e gobbo. Sta borbottando tra sé: "Buono raccolto, questo mese. Roba fresca e buona per esperimenti di Magrand. Presto arriveremo." Questo ti scuote dal torpore, mentre il carretto oltrepassa un cartello che indica "Colton sulla Palude". Fuoco Divino non è in vista, facendoti presumere il peggio, e sia la tua spada che il tuo oro sono spariti (riduci di 1 il tuo punteggio di Abilità finché non trovi un'altra arma e cancella tutti i Pezzi d'Oro dalla *Scheda di Avventura*). Visto che ti occorre un notevole sforzo anche solo per alzare la testa, decidi che provare a scappare sia più sensato rispetto a combattere l'Orco. Ti prepari all'urto e rotoli dal retro del carro. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **19**; se sei Sfortunato, vai al **162**.

10

Il soffitto ti crolla addosso. Tira due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, strisci via da sotto il cumulo di macerie e arrivi all'esterno. Il fuoco consuma la costruzione in pochi minuti e ti fermi a osservarne il crollo. Sharleena non verrà dimenticata, né la sua uccisione resterà impunità. Dopo aver mormorato una preghiera per la sua anima, monti dolorosamente a cavallo e torni sulla strada principale. Vai al **142**.

11

Alcuni miglia più avanti giungi a un bivio. C'è un cartello vicino a un vecchio santuario diroccato. Se lo hai e te ne vuoi servire, ti puoi avvalere del Talento di Meditazione (vai al **32**). In caso contrario puoi imboccare la strada per Axmoor (vai al **21**) o per Stanford (vai al **391**).

12

Senza pensare, salti di lato proprio mentre un'enorme lama affilata fissata a un pendolo precipita dal soffitto. Un secondo di ritardo e saresti rimasto ucciso sul colpo. Vedendo che te la sei cavata per un pelo i Demoni ululano per la frustrazione e si scagliano contro di te. Questo è un incontro che non puoi sperare di vincere. Ti lanci fuori dall'edificio e corri nella notte. Non appena dai loro le spalle, i Demoni della Luna ti attaccano con gli artigli. Tira un dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **312**.

13

Il tuo tentativo era destinato a fallire fin dall'inizio. Ti piove addosso una gragnuola di colpi; sei già mezzo svenuto quando la folla arrabbiata e spaventata, preda della propria tremenda ignoranza, ti giustizia.

14

La vista ti si annebbia e ti trovi a osservare dall'alto il villaggio di Crowford, così come appariva nella tua giovinezza. La musica demoniaca si sente ancora; ti trascina verso la chiesa dove si sta svolgendo un funerale. Scivoli verso il cimitero, passando tra alberi e pietre tombali: il tuo corpo non ha consistenza perché sei diventato uno spettatore etereo! A condurre la processione c'è Branner, il vecchio sacerdote del villaggio nonché tuo mentore. Dietro alla bara camminano i tuoi genitori e tutti gli altri parenti,le teste basse per il dolore. Improvvisamente ti vedi come eri tanti anni fa, quando tuo fratello fu sepolto.

Mentre guardi, uno dei partecipanti scaglia un sasso contro un corvo appollaiato sul muro del cimitero. E' un'antica credenza ritenere che se un corvo osserva tutto il funerale di una persona, si porterà via l'anima di chi viene sepolto. L'uccellaccio gracchia e vola lontano. Ti senti obbligato a fare qualcosa, altrimenti sarai intrappolato qui. Vuoi parlare ai tuoi genitori (vai al **135**), a Branner il sacerdote (vai al **218**) o a te stesso (vai al **343**)?

15

Nonostante la stanza sia spoglia, il letto caldo ti sembra invitante e comunque sei riparato dalla tempesta che infuria fuori. Presto ti abbandoni a un sonno profondo e ristoratore… finché non vieni svegliato bruscamente da un rumore. Cercando di ignorare la stanchezza, ti alzi a sedere. E’ ancora buio, ma ha smesso di piovere. Tutto è calmo, per il momento, poi senti di nuovo qualcosa che sbatte da qualche parte al piano terra. Quindi percepisci il suono di voci soffocate sotto la tua finestra. Se ti vuoi alzare per investigare su questi strani rumori, vai al **180**; se preferisci tornare a letto, vai al **9**.

16

Senti un dolore lancinante al braccio destro. Incredulo, ti accorgi che Black Jack si è animato e ti ha morso con i suoi denti acuminati. Sguainare la spada è una perdita di tempo: non appena ci sei riuscito, il fantoccio cade a terra, tornando a essere uno spaventapasseri inanimato. Adesso sei contaminato dal tremendo e corruttivo Sangue Spettrale che ti scorre nelle vene. Devi aumentare di 1 il tuo punteggio di Malvagità; assicurati di prenderne nota sulla *Scheda di Avventura*. Scosso da questa esperienza sfortunata, cavalchi verso il villaggio (vai al **51**).

17

Grumont accorre e guarda inorridito Palinn che viene trascinato a fondo nelle acque vorticanti. Il barcaiolo si batte il petto in preda ai sensi di colpa per non essere stato pronto a salvare il proprio figlio. La tua vigliacca riluttanza a rischiare in prima persona non osando tuffarti ti frutta 2 punti di Malvagità. Un umore tetro aleggia sui tuoi compagni per il resto del viaggio e la notte vieni tormentato da un incubo ricorrente nel quale rivivi con un senso di colpa la stessa scena tragica più e più volte. Vai al **381**.

18

Appena apri la porta ti investe un forte vento. Vieni trasportato di peso fino a una pianura deserta. Improvvisamente, dal nulla ti appare davanti lo stesso strano edificio. Vuoi andartene e seguire il sentiero nella foresta (vai al **245**) o rientrare nel palazzo (vai al **288**)?

19

Atterri senza farti male e ti sposti verso una fonte nei pressi per spruzzarti in faccia un po' di acqua fresca. L'Orco, ignaro di tutto, continua a guidare. Sentendoti meglio, segui il carro diretto al villaggio. Vai al **153**.

20

Corri dall'altra parte della stanza e ti apposti dietro la porta, poco prima che questa si apra e che Kremper faccia il suo ingresso con il randello saldamente in pugno. Senza dargli il tempo per accorgersi di te, lo colpisci in testa col pomo della spada e lui crolla a terra con un gemito. Nel sentire questo, l'Orco fugge, frustando i cavalli senza pietà. Vai al **388**.

21

Seguendo la strada diretta ad Axmoor sei tremendamente sorpreso nel vedere cosa sia successo al paesaggio perché, più procedi nel viaggio, più brullo e desolato ti appare. Alberi, piante, ogni cosa è stata travolta, bruciata, recisa, spezzata o abbattuta. Usando le tue

abilità nel seguire le tracce, scopri che una grande armata di Demoni è passata da qui diretta a sud. Sembra che tu stia per entrare in un territorio controllato dal Male. Il sole tramonta e inizi a sentire freddo mentre esamini la terra morente. Se hai il Talento Percepire Demoni e lo vuoi utilizzare, vai al **206**. Se non lo hai o non lo vuoi utilizzare, vai al **221**.

22

E' di gran lunga troppo tardi per pensare di cavartela così. Il pugnale ti sfonda il cranio, perforandoti il cervello. La tua avventura termina qui.

23

Passi attraverso la finestra e ti trovi a cadere nel vuoto. La torre è fuori dalla tua portata e il suolo sale rapidamente verso di te. Mentre cadi, la risata sguaiata di Myurr riecheggia attorno a te.

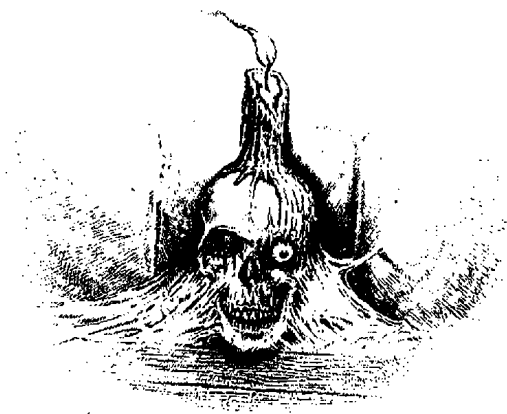
24

Circondato da basse colline boscose, Stanford è poco più di un semplice mercato che sorge in mezzo a un gruppetto di campi e fattorie. Oggi il mercato è chiuso, ma sul posto ci sono alcuni contadini, impegnati in un'accesa conversazione. Uno di loro ti vede e ti fa cenno di avvicinarti. Non c'è nessun altro nei dintorni ed è tutto mortalmente calmo. Vuoi avvicinarti all'uomo (vai al **143**) o preferisci ignorarlo e aggirare la zona del mercato per imboccare la strada che si dirige a nord dal villaggio (vai al **362**)?

25

Nonostante il freddo che rende difficile concentrarsi e la pioggia che ti batte sul viso provi la sensazione di calore, familiare eppure strana, che ti annuncia la comunione con le divinità. Senza pensarci, allunghi la mano verso un disco ornamentale, inciso sul piedistallo del monumento, e lo giri. Senti un suono raschiante di pietre che strusciano mentre una piccola lastra scivola di lato rivelando uno scomparto segreto. Infili dentro la mano e trovi un artefatto che porta le insegne dei tuoi Dei. Eri destinato a entrare in possesso di questo Amuleto Consacrato. Lo metti nello zaino (aggiungilo alla *Scheda di Avventura*), ringrazi le divinità e prosegui il tuo viaggio. Vai al **105**.

26

Prima che altre guardie abbiano il tempo di arrivare, devi decidere da che parte vuoi andare. Vuoi scappare all'aria aperta, per quanto inquinata, e abbandonare Axmoor (vai al **374**)? Oppure vuoi restare nell'edificio e aprire la porta chiusa che hai visto prima del combattimento (vai al **323**)?

27

Urlando un esorcismo, scagli la croce nelle interiora ardenti del verme. C'è una piccola esplosione e, quando i fumi maleodoranti dello scoppio si sono diradati, vedi che hai sigillato per sempre la bocca. Guadagni 1 punto di Fortuna, prendi nota del tuo successo e cancella la Croce dalla *Scheda di Avventura.* Adesso devi affrontare la Pietra della Morte. Vai al **191**.

28

Nonostante l’arrampicata sia difficoltosa, raggiungi finalmente il grosso buco nella parete del vecchio mulino e dai un’occhiata all’interno. Vedi una camera oscura e disgustosa, riempita con ogni sorta di congegni strani e letali. In mezzo alla grande sala c’è Magrand il Negromante, intento a officiare un osceno rituale di evocazione. Come se non bastasse, l’abitante delle dimensioni oscure che sta invocando, altri non è che Myurr, il Demone Principe: il tuo odiato arcinemico! Entrambi parlano la lingua della tua nemesi. Se hai il Talento Parlare con i Demoni e lo vuoi utilizzare, vai al **235**. Se non hai questo Talento o non lo vuoi utilizzare, vai al **48**.

29

La pozza brilla di una fredda luce blu e senti che ti sta risucchiando. La luminescenza ti circonda e ti avvolge nel suo fulgore; riempie il tuo corpo di nuova energia. Riporta la tua Fortuna al punteggio *Iniziale*. La luce poi si spegne. Vai al **184**.

30

La tua curiosità ti ha portato alla morte; la mole dell’essere non riduce minimamente la sua velocità fulminea. Non hai speranze contro questo orrore privo di età.

31

Li riconosci: sono Demoni della Corruzione, i cui corpi emanano morte e putrefazione. Fortunatamente, percepiscono i tuoi poteri del bene e arretrano allontanandosi da te. Vai al **277**.

32

Ti siedi a gambe incrociate davantio al tempietto accanto alla strada e svuoti la mente da tutti i pensieri. Un piacevole calore riempie il tuo corpo (recuperi 2 punti di Resistenza), poi vedi che sta succedendo qualcosa al cartello che indica la strada per Stanford. In lettere grondanti sangue appare la scritta “Morte sulla Palude”. Potrebbe questo messaggio criptico avere qualcosa a che fare con Colton? Qualunque sia la risposta, vuoi andare ad Axmoor (vai al **21**) o a Stanford (vai al **391**)?

33

Sali sul retro del carro e ti viene mostrata un’anziana contadina. E’ stata morsa a un braccio e la ferita si è infettata. Mentre la curi, uno dei contadini ti spiega: “Sono stati i Demoni della Luna. Hanno attaccato il nostro villaggio, Weddonbridge. Hanno massacrato la maggior parte degli abitanti, ma noi ce la siamo cavata. Ce ne sono ancora altri intrappolati laggiù. Saranno tutti insieme nel municipio sulla piazza principale. E’ l’unico posto sicuro.” Finisci di curare la vecchia e consulti la tua mappa della Gallantaria Settentrionale (guarda la mappa nella seconda di copertina). Weddonbridge si trova sulla strada occidentale. Se ci sono dei Demoni là, ci potranno essere anche i tuoi genitori. Decidendo che non hai tempo per visitare Sharleena, ti congedi dai contadini e sproni Fuoco Divino in dire-

zione nord. Vai al **142**.

34

"La torre e l'Occhio sono le più grandi minacce. Se vuoi essere al sicuro, devono essere distrutti. Dì *"Shagrat"* e avrai accesso alla torre. Ma la vera strada per il tuo destino si trova nella bilancia, a *sinistra*. Cerca lo stagno."

Mentre cerchi di dare un senso alle sue parole, scopri improvvisamente che lei non è più lì. Sei in pedi, da solo, alla periferia di Dunningham. Da un gruppo di edifici alla tua destra proviene il suono di una risata sguaiata e rozza. La strada davanti a te sembra essere vuota e il passaggio a sinistra è bloccato da un muro di pietra. Vuoi proseguire per la strada (vai al **302**) o in direzione della risata (vai al **183**)?

35

Dalla finestra vedi Kremper e un Orco gobbo e incappucciato che caricano dei corpi sul retro di un carro. Ne riconosci alcuni, sono le persone che hai visto prima questa sera nella sala comune. L'Orco ridacchia: "Magrand ti pagherà profumatamente per il raccolto di questo mese."

"Bene," risponde Kremper, "solo il Cacciatore di Demoni dovrebbe valere il doppio. Ora me ne occupo." L'oste torna nella taverna, presumibilmente per venire a 'occuparsi' di te, mentre l'Orco continua ad ammucchiare i corpi sul suo carretto. Puoi sguainare la spada e andare ad affrontare l'oste (vai al **2**) o tendergli un'imboscata nella tua stanza (vai al **20**).

36

In questa stanza tetra un vento glaciale prosciuga la tua energia. Perdi 6 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, decidi se uscire dalla porta a sud (vai al **300**) o da quella a ovest (vai al **177**).

37

La vista ti si annebbia mentre attraversi la porta. Quando ti si schiarisce, scopri che sei di nuovo all'esterno dello strano edificio. Vuoi andartene e seguire il sentiero nella foresta (vai al **245**) o preferisci rientrare nel palazzo (vai al **288**)?

38

Gli uomini fanno a pezzi il Demone... ma non prima che questi ti abbia piantato gli artigli nella schiena e colpito gli occhi con la sua lingua lunga e ruvida. Perdi 2 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, vai al **338**.

39

L'arrampicata si dimostra più dura di quanto tu avessi immaginato e cadi malamente. Perdi 1 punto di Resistenza e, se sei ancora vivo, devi tornare indietro alla porta di legno, dato che il mucchio di mattoni è crollato assieme a te. Vai al **173**.

40

Sei sollevato nel vedere la chiatta che si allontana a tutta velocità scendendo per il fiume, lontano da questo posto malefico. Più avanti lungo il molo, altri tentacoli stanno emergendo dalle acque ribollenti. Ti allontani a passo svelto, deciso a scoprire la causa di tutta questa corruzione. Vai al **130**.

41

L'iscrizione è una trappola, che hai attivato quando la hai letta. "Benvenuto alla torre di Myurr. Qui ti attendono morte e decadimento." Ti senti diventare più vecchio; la tua pelle si raggrinzisce e ti cadono i denti. Crolli a terra e muori.

L'interno del carrozzone è stracolmo di oggetti curiosi. Ti siedi su un cuscino mentre il vecchio versa due tazze di tisana. "Bevi," ti dice con un sorriso. La bevanda di erbe aromatiche è solo il preludio al pasto esotico che ti serve. Benché questo individuo non sia ovviamente un mostro, lo trovi irritante perché rifiuta di rispondere alle tue domande, anche se sei sicuro che sappia molte cose. Non ci vuole molto prima che il calore e la comodità del posto ti facciano crollare profondamente addormentato: recuperi 2 punti di Resistenza. Nel cuore della notte fai uno strano sogno durante il quale il tuo anfitrione tiene in mano una bilancia perfettamente equilibrata, ti sorride e ti chiede di ricordare il suo nome, Samatz… prima di congedarsi da te e sparire alla vista.

Ti risvegli e ti trovi sdraiato sulla strada dove prima stava il carrozzone. E' l'alba e il terreno è asciutto; Fuoco Divino appare ugualmente riposato… ma non c'è traccia di Samatz o del suo carrozzone. Non hai alcuna spiegazione per questi strani eventi ma, mentre procedi verso nord in direzione di Astonbury, hai la sensazione di avere superato un qualche tipo di prova. Vai al **265**.

43

Caricare a testa bassa un campo di forza è un po' come andare a sbattere contro una montagna in fiamme. Sia tu che Fuoco Divino perite istantaneamente.

44

Sei stupito nello scoprire che il fantasma altri non è che la tua amica, Sharleena la Veggente, dalle Colline del

Corno. Parla con voce lugubre eppure ben scandita, riempiendoti di terrore: “Sono stata assassinata… uno Spirito Demoniaco. Ho lottato per venire fino a qui. Siamo solo burattini nelle mani di un potere più grande. Ti offro un anello della catena. La stagno di Dunningham.” Subito dopo viene spazzata via dal vento.

Cosa intendeva? La tua mente riflette febbrilmente per trovare una soluzione, mentre una lacrima ti bagna la guancia. Sia maledetto Myurr per tutto il male che ti ha fatto! Vai a dormire… all’alba del giorno successivo raggiungi Axmoor. Vai al **339**.

45

Per aver voltato le spalle alla maledizione che affligge Crowford, guadagni 1 punto di Malvagità: ricorda di segnarlo sulla *Scheda di Avventura*. Vai al **148**.

46

Abbandonando tutto il tuo equipaggiamento, ti volti e scappi prima che il mostro sia emerso completamente dall'abisso. Ti affretti per il sentiero correndo il più rapidamente possibile, felice del fatto che il mostro non sembra inseguirti. Voltando un angolo, vai a sbattere contro qualcosa di duro e ossuto. Senti una fitta al torace quando il mostro, che si è teletrasportato davanti a te, ti sferra una zampata. Perdi 2 punti di Resistenza. Non puoi evitare l'incontro scappando. Se sei ancora vivo, vuoi combatterlo (vai al **331**), usare il Talento Percepire Demoni, se lo hai (vai al **222**), o proteggerti con il Talento Circolo Sacro, se lo hai (vai al **96**)?

47

Ti trovi in una stanza arancione con tre porte. Vuoi aprire quella a nord (vai al **379**), quella a est (vai al **68**) o quella a ovest (vai al **300**)?

48

Nonostante la voce roboante di Myurr si senta chiaramente, non puoi capire cosa stia dicendo. Il dialogo si interrompe all'improvviso e l'immagine di Myurr sparisce in una nube di fumo nauseabondo. Dato che non sei troppo in alto rispetto al pavimento della stanza, salti giù agilmente e cogli di sorpresa il Negromante prima che possa avere modo di lanciare qualche magia difensiva.

MAGRAND ABILITA' 6 Resistenza 6

Se vinci, vai al **293**.

49

Guadagni 1 punto di Malvagità per avere usato questo Talento. Il Velo funziona e fuggi da questa radura infernale il più velocemente possibile senza mai guardarti alle spalle. Aver consentito all'Abominio di vivere ti fa guadagnare un ulteriore punto di Malvagità. Molto più avanti lungo la strada, ti accampi per la notte e il giorno seguente arrivi al villaggio di Stanford. Vai al **24**.

50

La tua mira è stata scadente e hai mancato il bersaglio; devi di nuovo mettere alla prova la tua Abilità. Se hai successo, vai al **359** (non scordare di cancellare dalla *Scheda di Avventura* tutte le fiale che lanci). Se manchi il bersaglio con tutte e tre le fiale di Acqua Santa, vai al **70**.

51

Presto ti trovi ad avanzare lentamente tra le case ammantate di nebbia di Crowford. Fuoco Divino sbuffa e tira indietro la testa, cercando di evitare la foschia che vi avviluppa, ma tu lo sproni gentilmente a proseguire. Attraverso la caligine intravedi a malapena gente che fugge lontano da te. Il suono di porte sbattute riecheggia nella nebbia via via che i paesani si rinchiudono in casa. Davanti a te una donna prende rapidamente in braccio il proprio figlio e corre verso una villetta lì vicino.

Comprendendo che la tua premonizione si sta avverando, sproni Fuoco Divino verso la casa dei tuoi genitori.

Una volta lì, smonti di sella e attraversi di corsa la porta aperta. Chiami tuo padre e tua madre, ma non hai risposta. Una rapida ispezione rivela che non c'è nessuno in giro. Vuoi andare a cercarli alla taverna (vai al **166**) o preferisci visitare il sacerdote, sperando che possa fornirti qualche delucidazione su di loro (vai al **353**)?

52

Stai cominciando a pronunciare la sesta parola quando, con un tuffo al cuore, ti accorgi che le tue protezioni sono inadeguate. Il tuo tentativo di proseguire arriva troppo tardi. Incespichi su alcune sillabe fondamentali ed è finita. Il tempo e lo spazio si distorcono oltre ogni limite immaginabile e, qualsiasi sia il risultato, non sei più al mondo per vederlo.

53

Ti immergi nella pozza profonda con l'acqua che ti arriva al petto. I passi pesanti si avvicinano e in fondo alle scale appare un Ogre in armatura. Corre verso di te, cercando di colpirti alla testa con una mazza ferrata. Esci rapidamente dall'acqua e senti con sollievo che la clava ti sibila accanto. Cerchi di correre verso la statua, ma l'Ogre si frappone. Lo devi combattere. La sua armatura è molto resistente, quindi ogni volta che lo colpisci gli infliggi solo 1 punto di danno (2 punti se usi la Fortuna e sei Fortunato, ma 0 punti se sei Sfortunato).

OGRE
IN ARMATURA   Abilità 9   Resistenza 10

Se vinci, vuoi abbassare il piatto della bilancia a sinistra (vai al **29**) o a destra (vai al **397**)?

54

Per quanto tu combatta al massimo delle tue possibilità, i tentacoli dell'Abominio ti trascinano inesorabilmente verso la sua bocca spalancata. Con uno schianto i denti della creatura si chiudono sul tuo collo, agendo come una ghigliottina. La tua avventura termina nel modo più tragico immaginabile.

55

Vieni scagliato in avanti e atterri malamente sull'altra riva (perdi 3 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, osservi in silenzio i tentacoli che demoliscono quanto resta del ponte. Prima che possano emergere ancora una volta, ti giri e corri verso il centro del villaggio, dove speri di trovare la causa di tutto questo male. Vai al **130**.

56

Sali la scalinata per quelle che sembrano ore; sei sicuro di esserti arrampicato per decine e decine di metri. Stai iniziando a temere di essere intrappolato in una scala a chiocciola infinita, quando un grosso Scheletro Cornuto ti viene contro. Mena un fendente con un'enorme ascia bipenne che sibila sopra la tua testa senza colpirti. Fai istintivamente un passo indietro e lo Scheletro, benché non avanzi verso di te, blocca tutta la scalinata. Vuoi usare il Talento Velo di Tenebra, se lo hai, per passare di nascosto oltre lo Scheletro (vai al **188**), lo vuoi distruggere con il Talento Scacciare Nonmorti, se lo hai (vai al **6**), oppure lo vuoi attaccare (vai al **329**)?

57

Fortunatamente cadi attraverso il tetto di un vecchio granaio e atterri su un mucchio di fieno che attutisce l'impatto. Ti rialzi e scopri che la tua disavventura ti ha procurato solo alcune lievi ammaccature. Non vedendo nessuno nei dintorni, scivoli fuori dal cortile della fattoria e ti avvii sulla strada polverosa che porta al villaggio vicino. Vai al **153**.

58

Poco più a nord, trovi una croce infissa sul ciglio del sentiero, un monumento sacro dove i viaggiatori come te si possono fermare un momento per restare in contemplazione. Qui puoi smontare e offrire delle preghiere ai tuoi dei (vai al **306**) o continuare a cercare un riparo dalla pioggia battente (vai al **105**).

59

Determinate condizioni, assieme al potere del Bene sul Male, determineranno il successo della tua magia disperata. Ignorando il caos che monta attorno a te, ti concentri e inizi a mormorare le sette parole fatali.

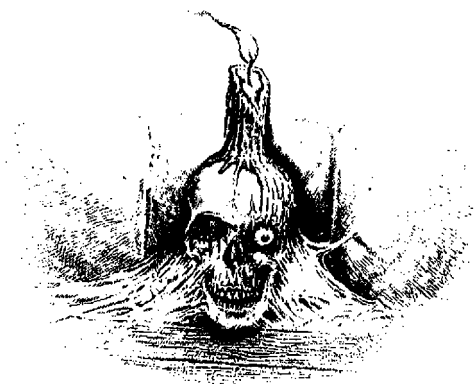
Leggi la lista che segue e somma il totale dei punti che ti spettano:

Se hai una Croce	1 punto
Per ogni fiala di Acqua Santa che usi (sottrai ogni fiala che usi, ma non la Croce, dalla Scheda di Avventura)	1 punto
Se hai il Talento Parlare con i Demoni	1 punto
Se hai il Talento Circolo Sacro	2 punti
Se hai sigillato la bocca del verme in questa stanza	2 punti
Se hai girato un Quadrante Rosso in un paragrafo precedente	4 punti
Se hai girato un Quadrante Blu in un paragrafo precedente	2 punti
Se hai girato un Quadrante Verde in un paragrafo precedente	1 punto

Tutte queste condizioni sono cumulative così, per esempio, totalizzi 6 punti se hai i Talenti Circolo Sacro (2 punti) e Parlare con i Demoni (1 punto), una Croce (1 punto) e hai girato il Quadrante Blu (2 punti).

Adesso tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale ai punti accumulati, vai al 287; se il totale è superiore, vai al **52**.

60

Alzi le mani per dimostrare di non avere cattive intenzioni, ma ti trovi sopraffatto dalla folla inferocita. Pare proprio che Magrand sia odiato da tutto il villaggio e ritenuto responsabile per tutte le sue sciagure. Avendo tu chiesto la strada per la sua dimora, gli abitanti del paese ti ritengono uno dei suoi servitori. Con grida di "impiccatelo" e "legatelo" la folla infuriata ti cattura e ti trascina verso la piazza del villaggio. Arrivati lì, gli uomini gettano una corda di traverso sul ramo di un albero e ti spingono da quella parte. Vuoi provare a liberarti con la forza (vai al **13**) o cercherai di convincere con le buone maniere queste persone riguardo alla tua buona fede? In tal caso puoi fare così parlando con la gente (vai al **361**) o, se hai il Talento Guarigione e lo vuoi usare, offrendoti di curare chiunque sia malato (vai al **97**).

61

Arrivi rapidamente alla capanna solitaria che Sharleena chiama casa. Mentre smonti da cavallo, la porta si apre e Sharleena, avvolta nelle sue vesti fluenti, esce per accoglierti, “Sono tempi duri per noi, Cacciatore di Demoni. I tuoi genitori non sono gli unici a soffrire per le macchinazioni di Myurr.” Ti fa cenno di entrare. “Vieni, scaldati accanto al fuoco.” All’interno sorseggi una coppa di vino speziato mentre lei ti spiega per quali ragioni questo sia il momento migliore per contattare gli spiriti. Sai bene, avendo frequentato in passato Sharleena, che la tua presenza durante l’evocazione non è necessaria, ma nemmeno proibita. Vuoi chiedere di assistere al rituale (vai al **214**) o vuoi aspettare qui (vai al **345**)?

62

Urli: “Grumont, vattene finché sei in tempo,” poi inizi a colpire i tentacoli grigi e melmosi.

TENTACOLI Abilità 9 Resistenza 8

Se vinci, vai al **40**.

63

Nonostante tu viaggi per miglia e miglia non riesci a trovare nessun riparo. La stanchezza alla fine ti spinge a smontare e riposare sulla terra fradicia. Vieni svegliato nel cuore della notte dagli ululati di lupi famelici. Impugni la spada rapidamente proprio mentre tre delle bestie ti piombano addosso. Le devi combattere contemporaneamente.

PRIMO LUPO	Abilità 8	Resistenza 6
SECONDO LUPO	Abilità 7	Resistenza 5
TERZO LUPO	Abilità 6	Resistenza 9

Se riesci a sconfiggerli, torni a un sonno più pacifico che dura fino all'alba. Vai al **265**.

64

Mormori il nome "Samatz" e lo Stregone ti guarda con interesse rinnovato. Dopo pochi istanti annuisce e ti fa segno di seguirlo. Vai al **348**.

65

Imbevuto di essenza demoniaca, l'Abominio è incredibilmente potente. Sollevi la spada e lo attacchi… con un senso di rassegnazione.

ABOMINIO	Abilità 6	Resistenza 13

Dopo due turni, vai al **248**.

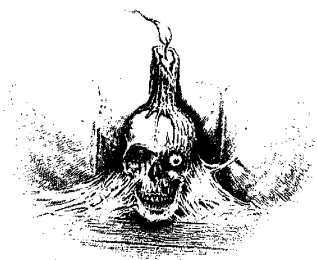
66

Il Tribunale non è altro che un guscio vuoto. Stai per andartene quando intravedi una rampa di gradini polverosi, nascosti da ragnatele, che conducono verso il basso. Se vuoi spazzare via le ragnatele e scendere le scale, vai al **358**. Altrimenti puoi andare allo stagno (vai al **344**) o al Tempio (vai al **380**).

67

Harak è intento a pulire il bicchiere e ignora la tua ordinazione. Quando ripeti la richiesta, ti risponde a mezza voce: “Qui serviamo solo gente per bene.” Rinunciando all’idea, vuoi andare a parlare con Darrow (vai al **244**) o uscire dalla locanda e fare visita al sacerdote (vai al **353**)?

68

Entri in una stanza dipinta interamente di rosso e capisci che hai appena attraversato una Porta del Teletrasporto. Di conseguenza non puoi sapere dove ti condurranno le altre uscite da questa stanza. Ci sono quattro porte di questo tipo; vuoi attraversare quella a nord (vai al **300**), quella a sud (vai al **199**), quella a est (vai al **316**) o quella a ovest (vai al **47**)?

69

Il sudore ti cola sulla fronte mente ti sforzi di resistere ai poteri di corruzione esercitati dalla Pietra della Morte. Stai per perdere i sensi quando improvvisamente l'assalto cessa: la tua intrinseca Bontà ha trionfato. Ma adesso ti senti meno euforico quando ricordi che l'unica cosa in grado di distruggere una Pietra della Morte sono le Sette Parola di Akkara. Usare questa pericolosissima arte oscura ti potrebbe uccidere. Osi tentare? Se sì, vai al **59**. Altrimenti dovrai fuggire dall'edificio prima che le guardie demoniache si scuotano dalla follia che le ha momentaneamente colpite (vai al **374**).

70

I Demoni della Luna si riversano all'interno attraverso il buco nel tetto. Cerchi disperatamente di respingerli, ma ti fanno cadere giù dalla botola. Atterri con un tonfo sordo sul pavimento e, prima ancora che ti possa rialzare, lo stormo di Demoni piomba su di te. Non saprai mai cosa è successo ai tuoi genitori.

71

Cavalchi verso nord-ovest su una strada tortuosa, prima di accamparti per la notte in una radura coperta di erba. Vieni svegliato da un tremendo fetore e, non appena apri gli occhi, rimani attonito nel vedere il tuo destriero morto mentre tre zombi putrescenti si cibano delle sue carni! Se hai il Talento Scacciare i Nonmorti o lo vuoi usare, vai al **204**; in caso contrario, devi sguainare la spada e vedertela con loro alla vecchia maniera (vai al **328**).

72

Cavalchi verso nord per un paio di ore sulla strada che conduce a Colton. Un tuono viene seguito da una fitta pioggia proprio mentre giungi a una taverna. E’ un posto sinistro, con un’insegna vecchia e malridotta che rappresenta un uomo impiccato e cigola sinistramente al vento. Ma tutti i dubbi che tu potessi avere riguardo a questo posto sono messi da parte quando ti trovi nel calore accogliente della sala comune. Kremper, il titolare Mezzorco dall’aspetto poco raccomandabile, chiama uno stalliere perché si occupi di Fuoco Divino, mentre lui pensa personalmente a te. Una stanza per la notte costa 3 Pezzi d’Oro (sottraili dalla tua *Scheda di Avventura*). Mentre ti serve una ciotola di stufato fumante e un boccale di birra scura, Kremper ti ammonisce: “Paga il conto e nessuno ti chiederà niente, ma se crei problemi Black Bess si occuperà di te.” Così dicendo indica il randello che porta appeso alla cintura. La gente deve essere dura in questi posti, quindi decidi di ignorare la minaccia; chiedi invece a Kremper se abbia visto passare da queste parti qualcuno che somigli ai tuoi genitori. Lui risponde di no e passa a servire il cliente successivo. Mangi la cena al banco (recuperi 4 punti di Resistenza), ma decidi di trovare un posto più comodo per bere.

Non ci sono molti tavoli in questa piccola sala comune e la maggior parte è occupata; nonostante questo, ci sono diverse sedie libere. Vuoi sederti:
Da solo? Vai al **94**.
Con vecchio vestito di stracci che biascica incessantemente qualcosa di incomprensibile? Vai al **115**.
Con un giovanotto silenzioso e incappucciato? Vai al **314**.
Con una donna sfregiata che indossa un’armatura di cuoio? Vai al **145**.

73

In piedi sull’orlo della buca riesci a vedere che si tratta di una sorta di tubo parzialmente organico, che pertanto deve essere collegato all’orrendo edificio. Il fondo del camino, dal diametro di un metro e mezzo, è oscurato da nubi di gas in risalita che, pur facendoti lacrimare gli occhi, è diverso dal fumo nero espulso dalle ciminiere. Escrescenze venose che costellano le pareti del tubo ti fornirebbero appigli, nel caso tu decidessi di scendere. Vuoi calarti in questo tubo (vai al **186**) o tornare alla porta di ferro (vai al **141**)?

74

"La torre e l'Occhio sono le più grandi minacce. Se vuoi essere al sicuro, devono essere distrutti. Dì *"Crakanat"* e avrai accesso alla torre. Ma la vera strada per il tuo destino si trova nella bilancia, a *destra*. Cerca lo stagno."

Mentre cerchi di dare un senso alle sue parole, scopri improvvisamente che lei non è più lì. Sei in pedi, da solo, alla periferia di Dunningham. Da un gruppo di edifici alla tua destra proviene il suono di una risata sguaiata e rozza. La strada davanti a te sembra essere vuota e il passaggio a sinistra è bloccato da un muro di pietra. Vuoi proseguire per la strada (vai al **302**) o in direzione della risata (vai al **183**)?

75

Per quanto tu sia sincero nelle tue preghiere e nei tuoi voti, non puoi essere certo che le misteriose divinità ti abbiano ascoltato. Tremi per il freddo mentre rimonti in sella al tuo fido destriero e prosegui in direzione di Weddonbridge. Vai al **105**.

76

Sproni Fuoco Divino lungo la strada per Colton sulla Palude, proprio mentre l'alba rischiara il cielo a oriente. Sei sicuro di riuscire a riprendere l'Orco, finché non arrivi a un passaggio stretto tra due pareti di roccia e bloccato da un muro nero e scintillante alto tre metri. In qualche modo l'Orco deve avere eretto una barriera magica. La puoi evitare arrampicandoti sulle rocce che fiancheggiano la gola; ma questo significherebbe abbandonare qui Fuoco Divino e così l'Orco ti sfuggirebbe perché lo dovresti inseguire a piedi. Vuoi attraversare la barriera al galoppo (vai al **112**) o smontare e arrampicarti sulle rocce, sperando poi di ritrovare l'Orco una volta giunto a Colton (vai al **215**)?

77

La sfera di cristallo vola oltre il tavolo e si schianta per terra. Schegge di cristallo schizzano tutto intorno, ma il rituale procede. La mano artigliata di Myurr ti colpisce al braccio mentre salti indietro per evitare il suo attacco. Perdi 2 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, torna al **398** per scegliere la prossima azione.

78

Il cocchiere e i passeggeri sono tutti morti per mano del Mutaforma. Deluso per non avere trovato nessun sopravvissuto, perquisisci i corpi in cerca di qualche indizio. Su di un uomo molto grasso trovi una lettera che lo identifica come il Borgomastro di Dunningham. Addosso a un altro cadavere trovi una piccola fiala di vetro che contiene una Pozione di Eroismo. La puoi bere all'inizio di ogni combattimento: ti restituisce 2 punti di Resistenza e, per la durata di quel combattimento, aumenta di 2 punti la tua Abilità. Adesso vuoi frugare la carrozza (vai al **257**) o procedere verso Dunningham (vai al **240**)?

79

Hai attraversato la porta giusta e ti trovi dentro a una sfera di luce brillante. Davanti a te fluttua la Chiave Planare. Non appena la tocchi, appare una porta ottagonale. La chiave entra con facilità nella serratura e tu passi attraverso l'uscita. Se sfuggito dalla prigione dello Stregone di Netherworld e adesso ti trovi su un sentiero in mezzo a una foresta. Vai al **245**.

80

Riesci a stringere le dita sulla Croce attraverso uno strappo nello zaino e la spingi contro la malefica sostanza organica dietro di te. L'effetto è istantaneo. I filamenti si agitano pieni di dolore e ti lasciano andare. Vedendo questo, le guardie corrono verso di te. Vai al **263**.

81

Salti di lato evitando il crollo del soffitto e scatti verso l'esterno. Non appena esci dalla capanna, tutta la struttura crolla rovinosamente nel ruggito delle fiamme. Spazzolandoti via le scintille dalle vesti, ti fermi e guardi la costruzione che brucia. La morte di Sharleena ti rattrista, ma prometti che Myurr la pagherà. Dopo aver recitato una preghiera per la veggente, monti a cavallo e torni sulla strada principale. Vai al **142**.

82

Versi l'olio sull'Occhio Infernale, facendolo avvampare rapidamente. L'Occhio stride orribilmente e inizia a tremare, spargendo olio infuocato su tutto il pavimento. Mentre la torre di legno prende fuoco a sua volta, scappi calandoti con la corda. Vai al **224**.

83

Ti allontani di corsa nella notte finché i lamenti del fantasma non si perdono in lontananza… eppure, per qualche ragione, ti senti dubbioso. Poche miglia più avanti ti accampi per la notte e il giorno dopo raggiungi Axmoor di buon mattino. Vai al **339**.

84

Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al numero di Pezzi d'Oro che hai offerto, vai al **209**; in caso contrario, vai al **106**.

85

Anson toglie la sbarra dalla porta della chiesa, ti allunga una pala e ti augura buona fortuna. Quando rientri nel cimitero, le urla sono diventate più forti e non appena sei a pochi metri dalla tomba salgono di intensità mentre il terreno che copre la sepoltura si apre improvvisamente. Sei disgustato nel vedere due creature decomposte e scheletriche che si fanno strada a fatica. La carne penzola dalle loro dita ossute, protese verso la tua gola. Se vuoi invocare il Talento Scacciare Nonmorti, vai al **31**; se non puoi o non vuoi usarlo, vai al **232**.

86

Tom trattiene un singhiozzo e cerca di nascondere la propria delusione. Si stringe nelle spalle e si avvia senza entusiasmo verso la propria fattoria, pronto ad accettare ciò che il destino abbia in serbo per lui. Avverti una fitta di rimorso e capisci di averlo condannato a morte certa. Guadagni 1 punto di Malvagità. Adesso vai al **362**.

87

Queste aberrazioni create da Magrand il Negromante si dissolvono una volta entrate in contatto con la tua aura di Santità; i loro cadaveri gorgogliano e si mescolano alla melma putrida della palude. Ora vai al **196**.

88

Le mostri con coraggio la tua Croce, ma lei si limita a riderti in faccia. Ti senti decisamente sciocco quando ti chiede di mettere via il tuo giocattolo. Adesso la vuoi attaccare (vai al **189**), le vuoi parlare (vai al **347**) o la vuoi ignorare e avviarti nel villaggio (vai al **283**)?

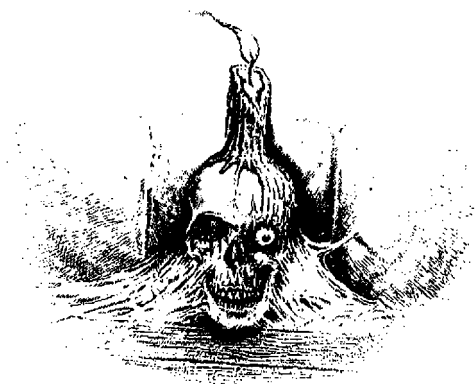
89

Myurr ha scelto bene il momento di agire e tu soccombi ai suoi poteri demoniaci. “La tua conossscenza della terre umane mi ssservirà molto. Avrai l’onore di guidare i miei Demoni contro Royal Lendle.” Sei completamente soggiogato da Myurr.

90

Una presenza demoniaca tale da sopraffare le tue facoltà si annida dentro la casa. Piuttosto che affrontarla, corri verso l’edificio in pietra da cui proviene la luce. Vai al **312**.

91

Sei avanzato solo per alcuni metri, quando il tuo corpo viene perforato da un nugolo di frecce. Lo stupore è dipinto sui tuoi lineamenti mentre cadi a terra, morto.

92

Afferri rapidamente la spessa fune e la scagli in direzione del ragazzo, che agita debolmente le braccia per sottrarsi alla corrente del fiume. Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **261**; se è superiore, vai al **17**.

93

Le rune non hanno significato per te. Vuoi girare il Quadrante Rosso (vai al **213**), il Quadrante Blu (vai al **239**), o il Quadrante Verde (vai al **315**)? Se preferisci non toccarli, devi lasciare la stanza per la stessa strada da cui sei arrivato, non essendoci altre uscite (vai al **272**).

94

Ti sposti a un tavolo vuoto e chiazzato di birra. Lì ti rilassi e bevi. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **373**; se sei Sfortunato, vai al **251**.

95

Un carro tirato da un cavallo e condotto da un grosso Orco sbuca da dietro la curva. Vedendoti, l’Orco fa scartare lateralmente il veicolo cercando di investirti. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **324**; se sei Sfortunato, vai al **155**.

96

Crei rapidamente il tuo circolo sacro di protezione, mentre il Demone balza su di te. Colpisce il bordo della barriera e viene scagliato indietro in un’esplosione di scintille blu. La creatura ulula e vedi che la pelle sulle sue braccia è stata carbonizzata dal tuo potere. Solo lievemente dissuaso, il Demone ti gira attorno e cerca di colpirti alla schiena. Ancora una volta le scintille blu gli bruciano le zampe. Urlando per la rabbia e il dolore, la creatura si apre la strada tra gli alberi, abbattendo tronchi e spezzando rami nella sua furia. Pochi minuti dopo tutto torna silenzioso e tu procedi per la tua via. Vai al **98**.

97

Mentre due uomini muscolosi stanno annodando la corda in un cappio per passartela intorno al collo, chiedi pietà e spieghi che gli dei del Bene ti proteggono. Questo spinge gli abitanti del villaggio a esitare. Una vecchia ti chiede una prova, richiesta che viene ripetuta da tutti finché non sei assordato dal fragore. Quando il rumore cala, ordini che ti venga portato qualcuno da curare. Poco dopo viene condotta davanti a te una coppia triste che ti presenta la propria bambina, in punto di morte per una malaria incurabile. Chiedi un momento di silenzio, poi usi tutte le tue facoltà per curare la bimba. I sintomi dell'infezione spariscono quasi immediatamente e le persone ti acclamano rilasciandoti. Vai al **321**.

98

Davanti a te si erge una torre alta e nera. Un fulmine le si avvolge attorno e si dirama per bruciare il terreno circostante. Orrendi gargoyle ti ringhiano dai muri, ma non fanno nessun tentativo per impedirti di raggiungerla. Ti fai strada attraverso le folgori e arrivi alla porta chiusa sulla quale è stato disegnato un glifo dal potere mistico. Potrebbe essere stato piazzato qui per proteggere la torre… o potrebbe trattarsi di una trappola, ideata per convincere gli incauti a toccarla. Vuoi aprire la porta ed entrare nella torre (vai al **336**) o cancellare il sigillo con la mano e poi fare il tuo ingresso (vai al **266**)?

99

L'acqua è viscosa e sgradevole… ma questa è l'ultima delle tue preoccupazioni, dato che una massa verdastra e putrescente si solleva alle tue spalle e ti piomba addosso. Tutto diventa nero. Il tuo corpo viene sciolto dalla creatura repellente. Nessuno saprà mai cosa ti è accaduto.

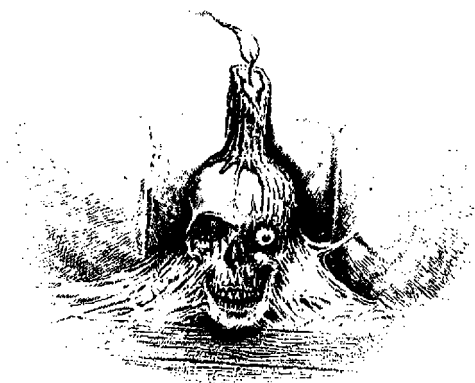
100

La creatura scende a spirale verso il grande villaggio: un insieme di fattorie e case insolitamente ben tenute, circondate da una vasta palude maleodorante, che si estende per miglia e miglia. Su di un isolotto nell’acquitrino si erge un mulino abbandonato a meno di un chilometro dal villaggio; è unito alla terraferma da una lunga passerella di terra battuta. Vedi anche un groviglio di sentierini insidiosi che si intersecano in tutte le direzioni attraverso la palude. Preparandoti a ciò che ti attende, l’ultima cosa che ti aspetteresti è un tentativo di omicidio! Ma la bestia ti lascia cadere dritto in una distesa di sabbie mobili! Nonostante il risucchio del pantano, riesci a liberarti e ti guardi intorno. Proprio davanti ai tuoi occhi, i sentierini che conducono al villaggio sprofondano nel fango. Il passaggio nella direzione opposta sembra ugualmente pericoloso. Devi trovare questo Magrand che sembra interessarsi tanto a te. Vuoi addentrarti nella palude (vai al **395**) o dirigerti verso la passerella per il vecchio mulino, che sembra più sicura (vai al **335**)?

101

Il corridoio largo continua per una certa distanza tra mille giravolte e più procedi più diventa caldo. Alla fine arrivi a una sezione rettilinea che termina con una grande arcata aperta. Dal suo interno provengono il rumore di ossa sbattute fra di loro e una tremenda ondata di calore. Vuoi entrare in questa stanza (vai al **254**) o preferisci ripercorrere i tuoi passi fino al corridoio stretto (vai al **272**)?

102

La lunga notte cede il passo all'alba senza ulteriori sfortunati incidenti. Hai difeso con successo questa famiglia e la sua casa. Mentre ti prepari a partire, Gertrude ti porta un cesto di cibo contenente abbastanza Provviste per 3 pasti. Puoi mangiarne un po' adesso o segnare tutto sulla *Scheda di Avventura*. Prendi congedo dai tuoi ospiti e lasci la fattoria. Adesso vai al **187**.

103

Mentre gli artigli del vampiro si avvicinano, estrai rapidamente la Croce dallo zaino. Calbert ringhia di dolore quando l'argento puro lascia un marchio indelebile sui suoi palmi e lo obbliga a rientrare nella bara distrutta. Impreca e si lamenta come un cane rabbioso, ululando oscure minacce, ma tu rimani impassibile e lo tieni a bada, mentre uno dei contadini gli pianta un paletto nel cuore. Guadagni 1 punto di Fortuna per la buona idea. Vai al **303**.

104

Non conosci altro modo per interrompere il rituale che uccidere il Demone della Luna. Lanciando il grido di battaglia dei Templari, salti fuori dal nascondiglio e carichi il nemico, deciso a eliminarlo.

DEMONE
DELLA LUNA
SCIAMANO Abilità 6 Resistenza 9

Dopo due turni di combattimento, vai al **268**.

105

La pioggia continua a cadere trasformando la strada in un pantano. Non riuscendo più a cavalcare, smonti di sella e conduci Fuoco Divino tenendolo per le redini mentre avanzi nelle tenebre. Mancano ormai poche ore all'alba, quando raggiungi le prime case di Weddonbridge. Una creatura alata svolazza sulla strada davanti a te e alcune sagome scure si aggirano tra gli alberi. Un'atmosfera pesante e oppressiva emana dal villaggio, assalendo le tue narici con il fetore del male. Perce-

pendo le stesse cose, Fuoco Divino corre via nel bosco. Sapendo fin troppo bene che non lo troverai mai al buio, ti fermi a osservare il villaggio. Da un grande edificio di pietra nella piazza centrale proviene una luce. Vicino a te, una porta aperta conduce dentro una casa di legno. Vuoi andare verso l'edificio di pietra (vai al **312**) o entrare nella casa di legno (vai al **394**)?

106

L'Orco lancia un grido e senti dei passi avvicinarsi di corsa e convergere su di te. Venti Orchi e tre Ogre ti circondano rapidamente. Sapendo che è inutile resistere, getti a terra la spada (cancellala dalla *Scheda di Avventura*), solo per venire colpito al volto da uno degli Ogre. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, gli Orchi ringhianti ti legano e ti scaraventano in una stanza alla base della torre. Mentre se ne vanno, uno degli Orchi dice: "Questo sarà un bel bocconcino per Vecchio Monocolo." Deve essere una battuta, perché gli altri Orchi la trovano immensamente divertente. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **290**. Se sei Sfortunato, *Tenta la Fortuna* una seconda volta. Se sei Sfortunato di nuovo, vai al **138**. In caso contrario, vai al **290**.

107

Avvicinandoti al patibolo, vedi che è sul punto di cadere a pezzi. La corda che lega la gabbia all'impalcatura di legno è sfilacciata e marcita; la gabbia stessa ha ormai più ruggine che metallo e l'intelaiatura di legno scheggiato è ricoperta di muffa. Come se non bastasse, lo scheletro decomposto trattenuto dalla sbarre di ferro sta ridendo! Il suo corpo ossuto si agita e si contorce dentro gli stretti confini della gabbia mentre il suo cranio sbatacchia con gioia malvagia. Chissà come, conosce il tuo nome e ti schernisce con voce roca: "Sei arrivato troppo tardi, sciocco! I tuoi patetici poteri non ti possono più aiutare, ormai." Vuoi colpire con la spada lo scheletro appeso nella gabbia (vai al **219**) o ignorarlo per affrettarti sulla strada (vai al **126**)?

108

Grazie alla copertura dell'invisibilità elimini facilmente i Servitori Demoniaci. Guadagni 1 punto di Malvagità per avere usato questo Talento. Vai al **280**.

109

Raggiungi l’armatura e stai per raccoglierla quando dozzine di pugnali affondano nel tuo corpo. Crolli a terra, maledicendoti col tuo ultimo respiro per essere stato così sciocco. Myurr ti ha ingannato per l’ultima volta.

110

Raccogli rapidamente tutti gli uomini attorno a te, così da farli ammassare all’interno del tuo Circolo Sacro. I Demoni della Luna cercano di attraversare la barriera, ma i primi che ci provano vengono avvolti da brillanti fiamme blu. Vedendo questo, i loro compagni arretrano di colpo e attendono che il tuo potere si indebolisca. Vai al **230**.

111

Schiacci le candele facendole spegnere mentre rotolano sul pavimento. Myurr salta su di te e ti ferisce al fianco: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ritorna al **398** e scegli la prossima azione.

112

Dimostrando grande coraggio corri verso il campo di forza. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **275**; se sei Sfortunato, vai al **43**.

113

Nascosto dal fitto fogliame vedi una nube di gas nella forma di una grossa bestia alata che appare da dietro la collinetta. Si ferma e pare annusare l'aria, poi spicca il velo in direzione est, viaggiando velocissima. Sei certo che sia stata creata da qualche potente magia. Quando è scomparsa alla vista, sei sul punto di alzarti quando noti un involto di pelle per terra vicino a te. Protette dall'umidità, ci sono provviste sufficienti per un pasto (segnalo sulla *Scheda di Avventura*). Subito dopo ti rimetti in viaggio verso nord.

Sei a metà strada per Axmoor, quando cala la notte e ti rifugi in una piccola torre diroccata. Coi nervi tesi, inizi a preparare un fuoco da campo, ma senti un freddo innaturale. Seguendo l'istinto, guardi i boschi circostanti e vedi una figura luminosa scivolare verso di te. E' un fantasma. Se hai il Talento Scacciare Nonmorti, lo puoi usare (vai al **165**). Altrimenti puoi fuggire (vai al **282**) o aspettare, accovacciato sul pavimento di pietra, per vedere cosa farà il fantasma (vai al **44**).

114

Vuoi rispondere dicendo "Chiudi il becco e levati dai piedi!" (vai al **170**) o "Sono stato mandato a vedere cosa succede qui, quindi ti conviene fare come dico io!" (vai al **367**)?

115

Ti siedi accanto a questo strambo vecchietto. Una distesa di birra ristagna sul tavolo, mentre lui balbetta, canticchia tra se e fa altri rumori strani. Però quando ti vede, ti tira per la manica. "Ehi amico, paga da bere a un

povero vecchio e ti racconterò storie su questo posto che ti faranno scappare a gambe levate verso casa.” Se gli vuoi pagare da bere, vai al **202**; in caso contrario vai al **234**.

116

Lente a reagire, le guardie combattono una alla volta. Se metti a segno due colpi contro lo stesso avversario in due Turni di Combattimento consecutivi, consideralo distrutto, a prescindere dall’attuale punteggio di Resistenza.

PRIMO SERVITORE DEMONIACO	Abilità 6	Resistenza 6
SECONDO SERVITORE DEMONIACO	Abilità 7	Resistenza 8
TERZO SERVITORE DEMONIACO	Abilità 8	Resistenza 10

Se vinci, vai al **26**.

117

Tira un dado per scoprire quanti Scheletri distruggi. Se ne rimangono alcuni, li devi combattere tutti contemporaneamente. Ognuno ha Abilità 7 e Resistenza 6. Se vinci, vai al **129**.

118

Attraverso il soffitto si apre una grossa crepa frastagliata. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai all'**81**; se sei Sfortunato, vai al **10**.

119

Segui le indicazioni di Gerard, muovendoti con cautela attraverso il villaggio in rovina per evitare le pattuglie di Orchi. Però l'Occhio Infernale ha percepito la tua presenza e il suo sguardo scivola verso di te. Scegli un numero da 1 a 6, quindi tira il dado un massimo di sei volte. Se ottieni il numero che hai scelto, vai al **369**; in caso contrario, vai al **344**.

120

Provi un desiderio irresistibile di suonare lo strumento. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, sfuggi alla tentazione e abbandoni la stanza in tutta fretta (vai al **199**); se sei Sfortunato, non puoi fare altro che suonare il Pandemonio… La tua avventura è finita; sei intrappolato nella torre di Myurr finché non morirai.

121

Affidandoti ai tuoi riflessi fulminei, ti getti a terra. Mentre fai una capriola in avanti e balzi nuovamente in piedi, i raggi passano sopra la tua testa senza provocarti alcun danno. Vuoi dartela a gambe e tornare alla strada diretta a nord (vai al **58**) o preferisci affrontare questo marchingegno infernale (vai al **208**)?

122

Scatti all'inseguimento del carro lanciato al galoppo usando ogni briciola di energia residua e cerchi di saltare sul cassone scoperto. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, atterri sul carro, vai al **311**; se sei Sfortunato manchi clamorosamente il bersaglio e cadi a faccia in giù (perdi 1 punto di Resistenza). Se sei ancora vivo, devi lasciare scappare quel farabutto (vai al **357**).

123

Corri coraggiosamente verso una delle finestre, sperando di arrestare l'ondata di creature malvage… ma riesci solo a renderti il loro bersaglio. Sei subito circondato da innumerevoli Demoni della Luna sbavanti e li devi combattere tutti assieme.

DEMONI
DELLA LUNA Abilità 11 Resistenza 23

Dopo tre turni di combattimento, vai al **230**.

124

Entri in una stanza verde con quattro porte. Vuoi aprire quella a nord (vai al **363**), quella a sud (vai al **152**), quella a est (vai al **316**) o quella a ovest (vai al **379**)?

125

Vieni scagliato in avanti, atterrando sull'altra riva. Agendo d'istinto, rotoli in avanti per non farti male nella caduta. Alle tue spalle i tentacoli trascinano in fondo al fiume il ponte massiccio. Senza fermarti, ti giri e corri nel villaggio, sperando di trovare la fonte di questo male. Vai al **130**.

126

Nonostante la risata beffarda diventi sempre più forte e insistente, ignori lo scheletro e procedi verso il tuo villaggio natale, spronando nervosamente Fuoco Divino a passare sotto la gabbia appesa. Per un momento percepisci le dita gelide del Male che ti accarezzano la schiena, ma niente rallenta la tua avanzata e presto le grida di scherno dello scheletro si perdono in lontananza. Vai al **51**.

127

Acconsentendo all'accorata richiesta dell'uomo, volti il cavallo e torni verso sud. Quando però le sentinelle non ti possono più vedere, sproni Fuoco Divino a uscire dalla strada e torni con cautela verso lo sbarramento. L'avanzata è lenta e difficoltosa, ma riesci a superare la barricata. Sfortunatamente, in questo bosco nero come la pece, riesci anche a perderti senza speranza di ritrovare la strada. Come se non bastasse, mentre le ore passano, vedi delle chiazze che si formano sulla tua pelle. I contadini non stavano esagerando: c'è un epidemia... e tu sei stato appena contagiato! Se hai il Talento Guarigione e lo vuoi usare, vai al **228**; in caso contrario vai al **366**.

128

Gli abiti degli Orchi hanno un odore disgustoso e sono coperti da uno spesso strato di grasso. Eppure potrebbero fornirti un buon travestimento. Ti procuri una cappa e trovi un elmetto con la visiera a forma di teschio; se li indossi, sarà dura distinguerti da un Orco. Se te li metti, prendi nota di averlo fatto sulla *Scheda di Avventura*. Ora puoi frugare nei barili (vai al **203**) o salire la scala (vai al **157**).

129

Hai vinto, ma a che costo? Se hai il Talento Guarigione e lo vuoi usare, vai al **318**; in caso contrario, vai al **102**.

130

La maggior parte degli edifici nel centro del villaggio è stata rasa al suolo, lasciando al suo posto un'ampia radura circolare. In mezzo a questo spiazzo sorge la causa della devastazione di Axmoor: una costruzione massiccia e repellente fatta di materia organica, un coacervo di ossa e muscoli gelatinosi che, a un esame più attento, ricordano il corpo di un lombrico coperto da ramificazioni fibrose. Da una moltitudine di ciminiere e camini fuoriescono gas scuri che riempiono l'aria oscurando la luce del sole e uccidendo ogni forma di vita. Radici vibranti si estendono dalla fabbrica, intrecciandosi più volte prima di sprofondare nella terra morente; sono state queste le creature che ti hanno attaccato al tuo arrivo. Devi trovare un modo di distruggere questo posto o morire nel tentativo, perché porta su di sé i segni inconfondibili di Myurr. Puoi scegliere tra due possibili vie di entrata: un massiccio portale di ferro (vai al **141**) e un foro circolare nel terreno da cui escono sottili vapori (vai al **73**).

131

Non ci vuole molto prima che tu rimpianga la tua idea di avventurarti nell'acquitrino; per due volte rimani bloccato, una volta addirittura cadi e spesso sei costretto a tornare sui tuoi passi. Guardandoti alle spalle, riesci a vedere che il villaggio è ancora piuttosto vicino, nonostante tu sia esausto e sprofondato fino al ginocchio nel fango. Stai per tornare indietro... quando il sentiero alle tue spalle si inabissa nell'acqua melmosa. Vuoi inoltrarti ancora più a fondo nella palude (vai al **395**) o preferisci portarti verso la passerella che conduce al vecchio mulino (vai al **335**)?

132

Un sibilo sfugge dalla bocca dello Scheletro, mentre indica nella tua direzione con aria trionfante. Gli altri spronano i propri destrieri infernali verso di te. Stai pensando di scappare nella foresta… quando il primo Scheletro a cavallo ti travolge, gettandoti a terra. Mentre cerchi di rialzarti, gli Scheletri ti colpiscono con le spade e gli zoccoli dei cavalli ti calpestano. L'ultima cosa che vedi sono otto teschi ghignanti che ti guardano dall'alto.

133

Dimenticando l'orrore della tua situazione, entri in una trance profonda. Recuperi 1 punto di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Hai anche due distinte visioni: la prima è una croce incandescente, la seconda è un cuore nero che pulsa follemente, un cuore che devi trovare e distruggere. Ora, vuoi usare il Talento Velo di Tenebra, se lo hai (vai al **149**) o preferisci mordere uno dei tentacoli che ti tengono ferma la faccia (vai al **332**) o estrarre la Croce e premerla contro la parete vivente alle tue spalle (vai all'**80**)?

134

I contadini in lutto si stringono in cerchio attorno a te mentre intoni un solenne inno funebre, ma sei solo a metà quando senti un rumore graffiante provenire da dietro il coperchio della bara. Gli astanti iniziano ad agitarsi e tu ti affretti per terminare la cerimonia. Improvvisamente la cassa da morto esplode proiettando schegge in tutte le direzioni e Calbert il vampiro si libera dalla tomba scavando con gli artigli. Vuoi:
Combattere questa creatura da incubo? Vai al **337**.

Arretrare e darti alla fuga? Vai al **200**.
Cercare un altro modo per sconfiggere il mostro? Vai al **103**.

135

I tuoi genitori urlano e fuggono terrorizzati davanti alla tua immagine spettrale. Branner si volta di colpo e inizia a intonare una litania. Ti accorgi troppo tardi che sta usando il suo Talento Scacciare i Nonmorti su di te. Tira due dadi e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, ti ritrovi nella stanza con il Pandemonio. Non volendo ascoltare ulteriormente la marcia funebre, ti volti ed esci. Vai al **199**.

136

Seguendo la strada orientale che conduce a Astonbury ti trovi presto ad avanzare sotto la pioggia battente. Dovrai fermarti presto per ripararti. Nel buio intravedi una luce invitante che brilla attraverso le finestre chiuse di un carrozzone parcheggiato lungo la strada. Noti che mancano animali da tiro e, fatto ancor più strano, non ci sono impronte di zoccoli nel terreno fangoso. Ma allora come si muove il carrozzone? Se vuoi investigare più a fondo, vai all'**8**; se preferisci tirare dritto, vai al **63**.

137

Inganni lo Stregone di Netherworld convincendolo di essere malvagio. Il tuo inganno, però, ti colpisce direttamente e guadagni 1 punto di Malvagità. Lo Stregone dice che ti teletrasporterà alla torre di Myurr. Muove le braccia, quindi punta le mani verso di te. Vai al **98**.

138

Cerchi di scappare, ma le corde sono troppo strette; tutto quello che riesci a fare è scorticarti i polsi. Un'ora più tardi arriva un Ogre, ti solleva e ti trasporta fino alla cima della torre, dove ti lascia cadere davanti all'Occhio Infernale. Filamenti robusti si protendono dall'Occhio e si avvolgono attorno al tuo corpo indifeso. A ogni tuo respiro si stringono sempre di più fino a che non cominci a soffocare. Non saprai mai cosa accadrà dopo. La tua avventura è finita.

139

Sguaini la spada e scivoli silenziosamente dentro l'edificio buio. Mentre i tuoi occhi si abituano all'oscurità, intravedi orde di piccoli Demoni alati che si avvicinano. I loro occhi brillano di malvagità e dalle loro zanne cola un liquido scuro. All'improvviso senti un sibilo sopra di te. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **12**; se sei Sfortunato, vai al **192**.

140

Solo un potente incantatore può avere creato con la magia una creatura come questa: una nube di gas che assume la forma di una grossa bestia alata. Oltrepassa in volo la collinetta e ti strappa dal suolo con gli artigli. Vieni sollevato in cielo e la creatura si dirige verso est a

velocità incredibile, percorrendo intere miglia in pochi secondi. Mentre viaggi ti risuona nella testa la parola “Magrand”; hai percepito il nome del mago entrando in contatto con l’aura del suo incantesimo. Presto raggiungi un grande villaggio circondato da una palude; per quanto la creatura stia iniziando a discendere, sei ancora a centinaia di metri da terra. Vuoi attaccare questa forma alata (vai al **175**) o tenerti stretto, rischiando di affrontare chiunque ti aspetti al suolo (**100**)?

141

Niente si muove mentre attraversi cautamente la porta di ferro. Una volta dentro, ti trovi in una stanza a forma di portico le cui pareti sono costellate da innumerevoli tentacoli frementi. C’è solo un’altra uscita: un’arcata che porta a un corridoio stretto e buio. Però, di sentinella, ci sono quattro figure incappucciate; somigliano a scheletri animati, avvolti in vesti nere con cappuccio, i cui occhi rossi brillano di malvagità. Forse puoi scivolare nell’oscurità oltre questi Servitori Demoniaci e arrivare fino all’arcata. Se vuoi provare a farlo, vai al **158**; ma se preferisci tornare fuori e cercare di entrare dal buco per terra, vai al **73**.

142

La Luna è coperta da nuvole minacciose, ma riesci lo stesso a seguire la strada che si snoda verso nord. Un tuono rimbomba cupamente sopra di te, ma ignori la tempesta in arrivo e procedi, finché non arrivi a un crocevia. Appena visibili alla luce delle proprie lanterne, ci sono alcuni contadini, raccolti in cerchio attorno a un cartello. Sono armati con forconi, roncole e altri attrezzi agricoli dall'aria poco rassicurante. Mentre ti avvicini, un fulmine improvviso ti rivela che quattro di loro stanno calando qualcosa in una fossa appena scavata, proprio sotto al cartello. Se vuoi, puoi fermarti a vedere cosa stiano facendo (vai al **4**). Altrimenti ignori la strana scena e galoppi rapidamente su una delle altre tre strade. In tal caso puoi dirigerti a Weddonbridge (vai al **249**), Colton-sulla-Palude (vai al **72**) o Astonbury (vai al **136**).

143

Il contadino si presenta come Tom Hickson. Sembra agitato e le borse sotto gli occhi rivelano che non dorme da alcuni giorni. Tom ti spiega che un gruppo di cavalieri scheletri ha attaccato le fattorie nei pressi di Stanford. Fino a questo momento ne sono state distrutte cinque e Tom ha paura che la prossima sarà la sua. Ti supplica di aiutarlo a difenderla. Vuoi andare con lui (vai al **156**) o proseguire per la tua strada (vai all'**86**)?

144

Contro ogni aspettativa, hai sconfitto Magrand l'Abominio e hai sventato uno dei piani più oscuri di Myurr. Prima di proseguire distruggi il corpo del Demone della Luna e l'orribile altare di pietra, usando i bracieri rituali. Più oltre lungo la strada ti accampi per la notte e il giorno dopo arrivi al villaggio di Stanford. Guadagni 1 punto di Fortuna e vai al **24**.

145

Non appena ti siedi, vedi la donna sguainare una lunga daga. Si alza lentamente mentre la sua bocca si contorce in un ghigno spiacevole e capisci che ti sta per attaccare. "Mi stupisce che tu sia arrivato così lontano, Cacciatore di Demoni, ma pare proprio che la tua fortuna si sia appena esaurita," ti sibila con voce che gronda di malvagità. Affonda la lama verso di te e, mentre schivi il colpo, noti un tatuaggio sul suo polso: è il marchio del Signore dei Demoni Myurr! Questa donna è contaminata dal Caos e deve essere eliminata! Sguaini la spada e combatti.

MERCENARIA DEL CAOS	Abilità 8	Resistenza 10

Se la uccidi, ti siedi ansimando mentre mille pensieri si affollano nella tua mente. Una cosa che hai imparato più volte nel corso delle tue avventure è di non attirare attenzione. Avendolo appena fatto, decidi di lasciare la sala comune diretto alla tua stanza. Vai al **15**.

146

La scritta contiene una maledizione demoniaca che sai di non poter contrastare. Sfortunatamente l'interno del Tempio è stato saccheggiato e non c'è niente da prendere. Ora vuoi andare allo stagno (vai al **344**) o al Tribunale (vai al **66**)?

147

Nonostante tu barcolli momentaneamente, riesci a restare in piedi e in pochi attimi apri la porta della gabbia. I prigionieri sciamano fuori e uccidono il cocchiere Orco. Poi ti offrono i più calorosi ringraziamenti; vengono da Dunningham che, ti spiegano, è occupata da Orchi, Goblin e Ogre dell'esercito di Myurr. Questi tremendi mostri hanno bruciato la maggior parte del villaggio e ucciso o imprigionato chiunque abbiano trovato. Timorosi di tornare a casa, gli uomini si congedano per portare la notizia dell'esercito del Principe Demone agli insediamenti del sud. Vai al **240**.

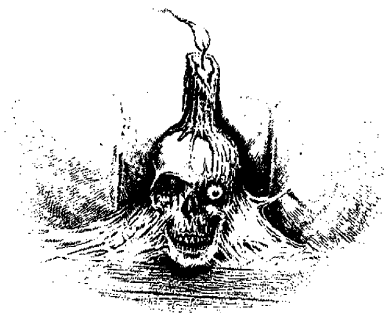
148

Hai scoperto che i tuoi genitori non sono a Crowford, quindi decidi di visitare la tua amica Sharleena la Veggente che potrebbe essere in grado di consigliarti. Dopo alcune ore spese ad avanzare faticosamente lungo la strada principale in direzione delle Northlands, ti addentri nella Foresta di Glaydon. Il cinguettio degli uccellini ti rallegra mentre avanzi spedito. Circa un'ora più tardi, il sole inizia a tramontare e la notte cala lentamente. Sei sul punto di abbandonare la strada principale e imboccare il sentierino tortuoso che porta attraverso le Colline del Corno fino alla capanna di Sharleena, quando senti il rumore di un carro in avvicinamento da nord. Ovviamente può trattarsi di semplici mercanti o viaggiatori... ma non puoi esserne sicuro. Vuoi cavalcare verso nord per andare incontro al carro (vai al **368**) o vuoi lasciare la strada principale e inoltrarti nelle Colline del Corno (vai al **61**)?

149

Per avere usato questo Talento, guadagni 1 punto di Malvagità. Nonostante tu diventi invisibile, i filamenti non allentano minimamente la presa. Le guardie vedono la tua sagoma avvolta dai tentacoli e ridono sibilando. Vuoi usare il Talento Meditazione, se lo hai (vai al **133**), mordere uno dei filamenti (vai al **332**), o premere la tua Croce contro il muro vivente alle tue spalle (vai all'**80**)?

150

Nonostante il sentierino in terra battuta sia nascosto dal sottobosco, sei in grado di trovarlo utilizzando la Pergamena trovata vicino ai Demoni della Corruzione. Smonti e conduci Fuoco Divino sul tracciato che si inerpica a fatica fra le colline. Scivoli di continuo nel fango viscido e arrivi finalmente all'imboccatura di una caverna. Al suo interno brilla una strana luce rossa. Abbandonando il cavallo, strisci in avanti. Se hai il Talento Velo di Tenebra lo puoi usare, se vuoi (vai al **271**); se non lo hai o scegli di non usarlo, vai al **281**.

151

Ci sono molti appigli sulla facciata dell'edificio e sali rapidamente fino alla finestra più vicina. Quando stai per sbirciare dentro, la struttura alla quale sei appeso si sposta. Allunghi una mano per trovare una presa migliore… ma il muro si muove fuori dalla tua portata. Tutto intorno all'edificio riecheggia una risata di scherno, mentre cadi a terra. Perdi 1 punto di Resistenza. Se sei ancora vivo vuoi abbandonare questo posto e seguire il sentiero nella foresta (vai al **245**) o preferisci entrare dalla porta aperta (vai al **288**)?

152

Entri in una stanza rosa con due uscite. Vuoi aprire quella a nord (vai al **68**) o quella a ovest (vai al **316**)?

153

Colton sulla Palude ha un nome davvero appropriato perché l’insieme di fattorie e abitazioni insolitamente ben tenute è circondato da un vasto acquitrino coperto di nebbia che si estende per miglia e miglia tutto intorno. Una torre solitaria si erge a meno di mezzo chilometro dal villaggio, sopra a un isolotto nella palude. Si tratta di un mulino abbandonato, collegato alla terraferma da una lunga passerella di terra battuta. Come entri nel villaggio, noti anche una rete di sentierini poco sicuri che si intersecano per tutta la palude.

La piazza centrale, così ricca di colori, rappresenta un piacevole cambiamento rispetto a tutte le cose tetre che hai visto nel corso della tua avventura. Ci sono in giro poche persone; uno di loro, un giovane bracciante, ti sorride e dice “Buongiorno.” Vuoi chiedergli dove tu

possa trovare Magrand (vai al **382**)? O preferisci non coinvolgerlo ed esplorare da solo il mulino dall'aria così spettrale (vai al **335**) o i sentierini contorti sull'acquitrino (vai al **131**)?

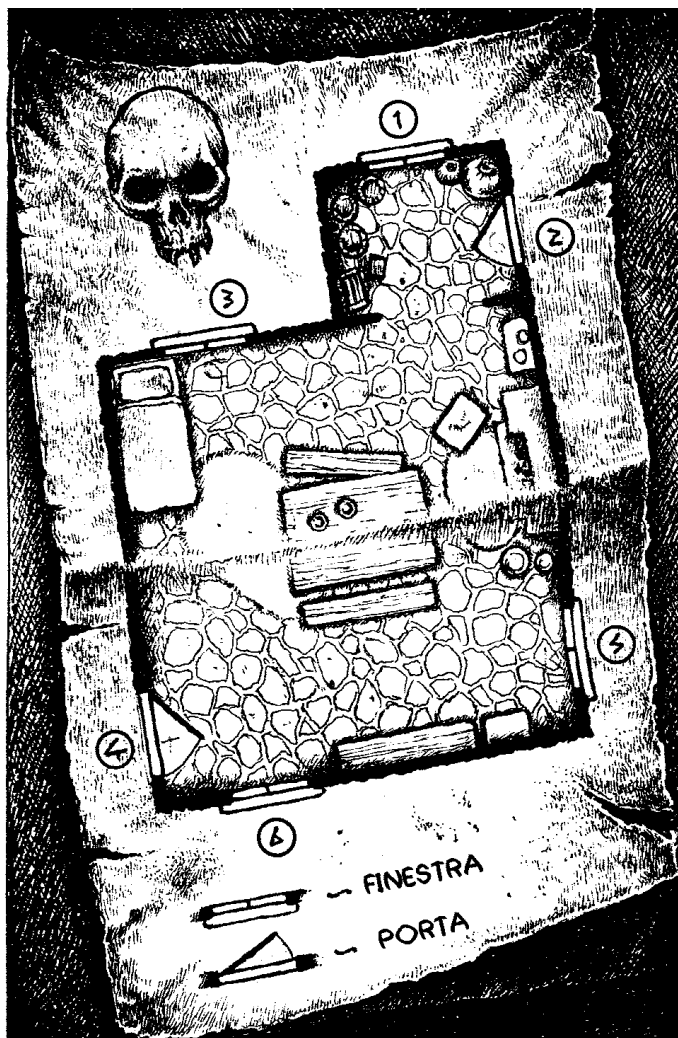
154

Se hai il Talento Parlare con i Demoni vai al **41**; se non hai questo Talento, vai al **292**.

155

Cerchi di scansarti, ma il piede ti si impiglia in un solco. Il carro ti colpisce, scaraventandoti attraverso la strada fino agli alberi che la costeggiano. Tira due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. L'Orco ti lascia pensando che tu sia morto, ma se sei ancora vivo, vai al **240**.

1
2
3
4
5
6
FINESTRA
PORTA

156

Accompagni Tom alla sua fattoria dove fai la conoscenza di sua moglie Gertrude e della sua figlia adolescente Kate. Sembrano tutti spaventati, ma accolgono con sollievo il tuo arrivo per aiutarli. Gertrude, una donna imponente dall'aspetto materno, ti porta una ciotola di stufato fumante che migliora il tuo cattivo umore. Recuperi 4 punti di Resistenza. Formuli un piano e lo esponi alla famiglia. Ci sono sei entrate nella fattoria; i membri della famiglia possono difenderne una a testa, tu puoi sorvegliarne un'altra e appenderai la tua Croce davanti alla quinta. Questo lascia un'entrata sguarnita… ma sei certo di poter affrontare qualsiasi Scheletro che dovesse riuscire a penetrare. Tom, Gertrude e Kate si dicono d'accordo. Tom si arma con una vecchia scure, Gertrude con un grosso matterello e Kate con un pesante ciocco del caminetto. La mappa sulla pagina accanto mostra la planimetria della casa. Schiera Tom, Gertrude, Kate, la Croce e te stesso segnando chi (o cosa) sorvegli ciascun ingresso.

Quando cade la notte tutto è silenzioso, eccetto per lo stormire degli alberi nel vento. Non appena l'orologio batte la mezzanotte, le persiane delle finestre si spalancano e otto scheletri incappucciati assaltano la costruzione, brandendo spade incandescenti e seghettate. Tira un dado per ogni Scheletro, per sapere da quale entrata numerata cercherà di passare. La tua Croce distrugge tutti gli Scheletri che vi passano sotto; Tom ne uccide uno prima di essere messo fuori combattimento; Gertrude ne uccide due e Kate uno. (Così se, ad esempio, tre Scheletri attaccano Kate, due di loro riusciranno a entrare nella fattoria e dovranno essere fermati succes-

sivamente.) Tutti gli Scheletri che affronterai li dovrai combattere uno alla volta. Dato che difendi un'apertura stretta, aggiungi 1 punto alla tua Abilità per tutta la durata di questa prima serie di combattimenti.

SCHELETRI ABILITA' 7 Resistenza 6

Se vinci, devi affrontare gli Scheletri che sono riusciti a penetrare nella fattoria (vai al **193**); se nessuno è entrato, vai al **129**.

157

Sali la scala e ascolti con l'orecchio premuto sulla botola. Senti le voci gutturali degli Orchi e un suono ticchettante e ripetuto. Apri con cautela la botola e dai un'occhiata all'interno. Tre Orchi sono curvi su un tavolo, intenti a giocare a dadi. All'altro lato della stanza c'è un'altra scala a pioli che conduce al piano successivo. Entri con cautela e sei già a metà strada quando metti il piede su un'asse cigolante. Se sei travestito da Orco, vai al **170**; se indossi i tuoi abiti normali, vai al **334**.

158

Aspetti fino a che tutte le sentinelle sono distratte, quindi ti affretti in punta di piedi verso l'arcata. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **168**; se sei Sfortunato, vai al **220**.

159

Gli uomini uccidono rapidamente il Demone e staccano la sua carcassa squamosa dalla tua schiena. Vai al **338**.

160

Senza fermarti a considerare i rischi per la tua incolumità, ti tuffi nel fiume e nuoti verso il bambino che sta per affogare. In breve lo hai afferrato saldamente e riesci a tornare combattendo la corrente verso la chiatta, dove Grumont vi trascina entrambi fuori dall'acqua verso la salvezza. Il barcaiolo non sembra mai stanco di ringraziarti e ti restituisce i 2 Pezzi d'Oro che gli avevi dato per pagarti il passaggio. Vai al **317**.

161

Prima che tu possa fare o dire qualsiasi cosa, il Demone avanza pesantemente e squarcia con un'artigliata la gola di Sharleena. La veggente crolla a terra morta e la creatura si volta per fronteggiarti. Se hai il Talento Circolo Sacro, puoi disegnare un cerchio protettivo attorno a te (vai al **190**). Se decidi di non creare un Circolo Sacro, o non ne sei capace, devi combattere il Demone.

SPIRITO DEMONIACO	Abilità 8 Resistenza 8

Se vinci, vai al **310**.

162

Anche se l'Orco non ti sente cadere, atterri malamente e ti fai male a una spalla (perdi 2 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, ti fermi a una piccola sorgente lì vicino e ti spruzzi un po' d'acqua fresca in faccia, prima di seguire il carro diretto al villaggio tenendoti a distanza di sicurezza. Vai al **153**.

163

Per quanto tu possa essere stato toccato dal Male, la tua intrinseca Bontà supera i poteri di Myurr. Afferri la piramide di ossa e la schianti contro la parete più lontana. Esplode scagliando frammenti incandescenti di potere magico attraverso la stanza. Se hai la spada Sventrademoni o l'Anello di Branner, vai al **400**. Se non hai nessuno dei due oggetti, tira due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **400**; se muori, vai al **384**.

164

Scagli rapidamente una fiala nel cuore della fornace; cancella l'oggetto dalla Scheda di Avventura. Adesso tira un dado. Se il risultato è dispari, l'Acqua Santa non ha effetto. Se il risultato è pari, la bocca esplode ed è sigillata per sempre; prendine nota e vai ad affrontare la Pietra della Morte (vai al **191**). Se l'Acqua Santa non ha effetto, puoi lanciare un'altra fiala, se ne hai una, seguendo la stessa procedura; in alternativa puoi attaccare la bocca con la spada (vai al **305**), scagliarvi dentro la tua Croce (vai al **27**) o lasciare perdere e affrontare la Pietra della Morte (vai al **191**).

165

La sagoma traslucida del fantasma incombe su di te quando la respingi con parole e gesti arcani eseguiti con cura…. ma cosa succede? Mentre scompare, alza una mano in gesto di supplica e geme di disperazione. Ti maledici come l'ultimo dei novizi quando comprendi di avere appena scacciato lo spettro di Sharleena la Veggente, tua amica e compagna nella caccia ai Demoni. Per apparirti così, doveva certo avere qualcosa di cruciale importanza da dirti. Imprechi nuovamente contro la tua fretta eccessiva, prima di tornare ad accamparti per la notte. Al mattino riprendi il viaggio e in breve arrivi ad Axmoor. Vai al **339**.

166

Ti dirigi verso la taverna; quando la raggiungi senti dall'interno le voci di qualcuno che litiga. Vuoi entrare subito (vai al **378**) o restare ad ascoltare la discussione da fuori (vai al **289**)?

167

Hai attraversato la porta giusta. Ora scegli la prossima che aprirai. Vuoi passare dal Cerchio (vai al **389**), dall'Ettagono (vai al **333**), dall'Esagono (vai al **26**), dal Pentagono (vai al **330**), dal Quadrato (vai al **201**) o dal Triangolo (vai al **158**)?

168

Le guardie non ti sentono mentre scivoli nel corridoio sul lato opposto della stanza. Il passaggio procede per pochi metri, prima di interrompersi davanti a una porta chiusa. C'è anche una botola di legno nel suolo, a pochi passi di distanza. Improvvisamente questa viene spalancata. Ti accucci in un'alcova buia e rimani a guardare mentre sei Servitori Demoniaci escono dall'apertura, seguiti da una fila di prigionieri umani dall'aria tetra. I Servitori spingono questi prigionieri attraverso la porta, prima di chiudere sia le ante che il tombino dietro di loro. Vuoi seguire la tetra processione dietro la porta (vai al **323**) o calarti nel tombino (vai al **385**)?

169

Arretri per uscire dalla stanza mentre altri pugnali saettano verso di te. Tira un dado per determinare quante lame ti colpiscono. Per respingere ogni affondo, devi ottenere un risultato inferiore o uguale alla tua Abilità tirando due dadi. Ogni volta che fallisci, vieni ferito e perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, chiudi rapidamente la porta mentre le altre lame vi si piantano con una serie di tonfi sordi. Vai al **199**.

170

Gli Orchi scattano sull'attenti e ti salutano militarmente. Uno di loro prende rapidamente i dadi dal tavolo e se li ficca in tasca. Quando si accorge che lo stai fissando, sposta il peso da un piede all'altro e fissa il pavimento. Un terzo prende una lanterna e viene verso di te. "Ehm… Tutto bene. No problemi, capo. Ecco, ti serve questa quando tu visiti Vecchio Monocolo." L'Orco ti porge la lanterna e poi fissa nervosamente gli altri due. Ovviamente credono tu sia un Ufficiale; temono che possa accadere loro qualcosa di spiacevole per avere giocato d'azzardo in servizio. Ti guardo intorno in quello che, speri, è un modo severo e orchesco, quindi sali la scala. Vai al **253**.

171

Perdi 2 punti di Resistenza a causa di questo attacco a sorpresa. Voltandoti vedi che uno dei cadaveri a quanto pare è tornato in vita: impugna una daga affilata e la sua faccia da rettile è attraversata da un sorriso malvagio. E' un Mutaforma Demoniaco a sangue freddo che ti ha teso un agguato. Lo devi combattere.

MUTAFORMA
DEMONIACO Abilità 9 Resistenza 10

Se vinci, vuoi perquisire i cadaveri (vai al **78**) o guardare nella carrozza (vai al **257**)?

172

Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **276**; se sei Sfortunato, vai al **296**.

173

Giri con cautela la maniglia della porta mezza marcita e… urli di dolore. Una bocca con denti aguzzi si è formata tra le assi della porta e ti ha azzannato (perdi 2 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, ritrai la mano insanguinata mentre la porta si apre da sola. In una camera scura, piena di marchingegni diabolici, c'è un uomo dall'aspetto cadaverico che indossa vesti nere e porta una corona fatta di ossa. E' Magrand il Negromante. Ringhia e si prepara a lanciarti contro una magia. Se hai il Talento Velo di Tenebra e lo vuoi usare, vai al **243**. In caso contrario, *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato vai al **372**; se sei Sfortunato, vai al **304**.

174

Avanzi di corsa con la spada levata e abbatti il vecchio. Non oppone resistenza… e rimani sbalordito nel vedere che, mentre la lama lo attraversa, i suoi vestiti cadono a terra in un mucchio. Non c'è nessun corpo! Oltre tutto, il carrozzone sparisce sotto i tuoi occhi e tu avverti una sensazione di vuoto interiore. Devi cancellare uno dei tuoi Talenti dalla *Scheda di Avventura*: non lo puoi più utilizzare. Inoltre guadagni 2 punti di Malvagità per il tuo attacco sconsiderato. Confuso ed esausto, prosegui sulla strada in direzione nord e hai la strana sensazione di avere fallito qualche tipo di prova. Vai al **63**.

175

La creatura evocata non offre resistenza mentre affondi la spada nel suo corpo. Il tuo colpo distrugge la forza che la teneva insieme facendola dissipare. Inizi a cadere. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **57**; se sei Sfortunato, vai al **264**.

176

Aspetti per un po', contando i secondi in modo da poter calcolare alla perfezione il tempo di apertura e chiusura della valvola. Ma è tutto inutile perché, non appena ti lasci cadere in questo schifoso sfiatatoio, muori all'istante.

177

Ti trovi in una stanza blu con tre porte. Vuoi aprire quella a sud (vai al **316**), quella a est (vai al **36**) o quella a ovest (vai al **247**)?

178

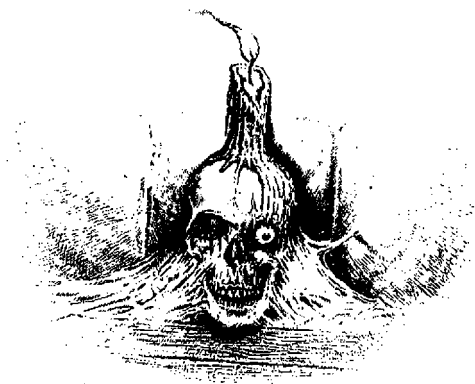
Gli Scheletri scrutano tra gli alberi ma non riescono a vederti. Quello che esaminava la strada rimonta sul proprio destriero nonmorto e tutto il gruppo riparte alla volta di Stanford. Senza perdere altro tempo, torni sulla strada diretta a nord. Pochi minuti dopo senti delle urla. Voltandoti, vedi che il cielo sopra Stanford adesso brilla di luce rossa. Gli Scheletri hanno dato fuoco al villaggio. Prosegui per la tua strada e giuri a te stesso di essere meno egoista in futuro.

Dopo un po' ti accampi per la notte. Il tuo sonno, però, è disturbato da sogni spiacevoli e ti svegli la mattina senza sentirti riposato. Vai al **187**.

179

Devi combattere tutti e tre gli Orchi contemporaneamente.

PRIMO ORCO	Abilità 6	Resistenza 6
SECONDO ORCO	Abilità 5	Resistenza 5
TERZO ORCO	Abilità 4	Resistenza 7

Se vinci, noti una lanterna vicino al tavolo degli Orchi. Se la prendi, annotala sulla *Scheda di Avventura*. Non essendoci altro di interessante nella stanza, sali al piano successivo. Vai al **253**.

180

Rimanendo immobile e tendendo l'orecchio, senti una voce che dice: "Non capisco. La droga dovrebbe ucciderli, non addormentarli." Poi le voci si abbassano e non capisci più cosa dicono. Puoi avvicinarti alla finestra e ascoltare più attentamente (vai al **35**) o scivolare in silenzio al piano terra per cogliere di sorpresa chiunque sia lì (vai al **399**).

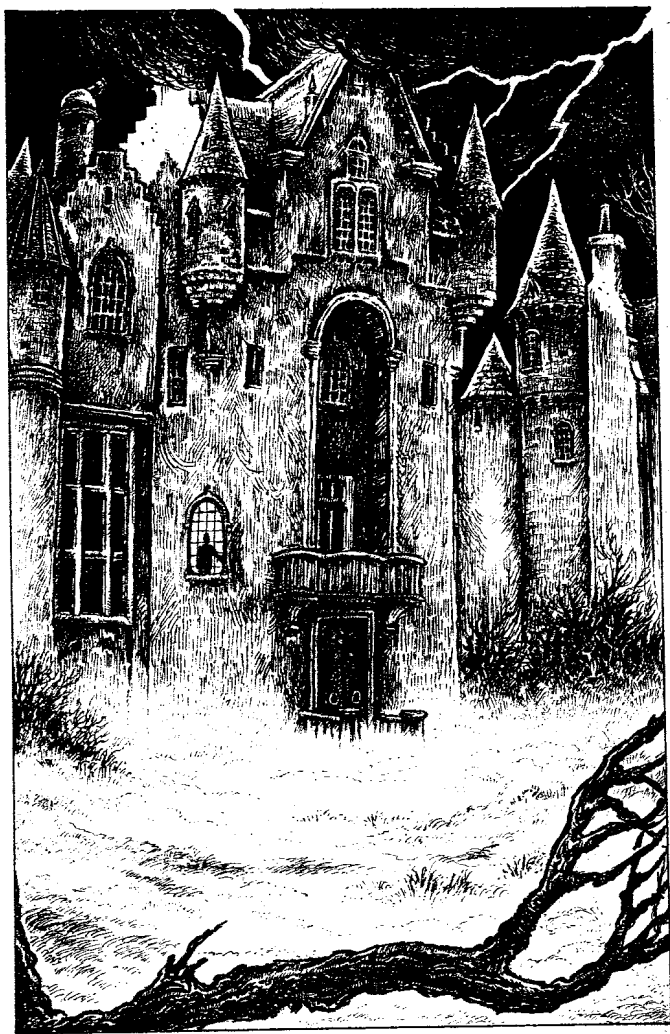
181

Dalla tomba dei tuoi genitori proviene una fortissima aura demoniaca. Non possono certo esserci sepolti tua madre e tuo padre. Vuoi tornare alla chiesa per prendere una pala e aprire la tomba (vai all'**85**) o lasciare Crowford per cercare altrove i tuoi genitori (vai al **45**)?

182

Volgi le spalle alla scena agghiacciante dei Nonmorti caduti e vedi il carretto che li ha portati qui allontanarsi a tutta velocità lungo la strada lì vicino. Il cocchiere è un Orco gobbo. Lo vuoi lasciare scappare (vai al **357**) o preferisci inseguirlo (vai al **122**)?

183

Scrutando oltre un muro vedi un gruppo di dieci Orchi che si passano un otre di vino. Non appena lo hanno prosciugato, un ennesimo Orco emerge da una casa in rovina portandone altri cinque. Gli Orchi glieli strappano di mano e iniziano a scolarseli. Vuoi provare a passare oltre in silenzio (vai al **172**), distrarli gettando tra loro una manciata di monete (vai al **194**), o combatterli (vai al **231**)?

184

Ti trovi su un sentiero in una pianura desolata. A nord c'è una fitta foresta nella quale si inoltra il sentiero. Improvvisamente inizia a prendere corpo qualcosa che fino a poco prima era invisibile e davanti a te appare un grande edificio. Una voce nell'aria ti avvisa: "Entra a tuo rischio e pericolo, Cacciatore di Demoni." La porta si spalanca, rivelando un ingresso ornato da pannelli di legno. Vuoi entrare nell'atrio (vai al **288**), arrampicarti sulla facciata (vai al **151**) o seguire il sentiero nella foresta (vai al **245**)?

185

La strada diretta a nord si snoda in un territorio desolato che è stranamente privo di animali o insetti: è come se ogni forma di vita avesse abbandonato la zona. Disturbato da questo, prosegui il viaggio, conscio del fatto che queste terre sono state colpite da una maledizione. Subito dopo mezzogiorno, arrivi a una carrozza rovesciata; cadaveri umani e bagagli sono sparsi per tutta la strada. Se hai il Talento Percepire Demoni e lo vuoi usare, vai al **270**; in caso contrario vai al **342** per proseguire con le indagini.

186

Devi soffocare un brivido di disgusto mentre afferri le escrescenze venose che corrono per tutta la lunghezza del tubo: sono calde e pulsanti. In ogni caso, reggono il tuo peso mentre avanzi rapidamente verso il basso. Via via che scendi l'ambiente si fa più buio e i vapori diventano più densi. Improvvisamente una nube di nebbia calda e verdastra sale verso la tua faccia. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **197**; se sei Sfortunato, vai al **246**.

187

Mentre ti prepari per proseguire il tuo viaggio, un uomo massiccio richiama la tua attenzione. "Buongiorno, vuoi andare ad Axmoor? Ti ci posso portare con la mia chiatta per due Pezzi d'Oro. Se tutto va bene dovremmo arrivare domani mattina." Spiega che si è fermato a Stanford per fare rifornimento; trovando chiuso il mercato, ha visitato alcune delle fattorie, ma le ha trovate in rovina. Vuoi accettare la sua offerta e seguirlo verso sud in direzione del fiume (sottrai 2 Pezzi d'Oro dalla tua *Scheda di Avventura* e vai al **389**) o preferisci prendere la strada a nord diretta a Dunningham (vai al **185**)?

188

Usando il Talento Velo di Tenebra guadagni 1 punto di Malvagità. Passi in punta di piedi attorno allo Scheletro, che continua a guardare giù per le scale. Proprio mentre lo stai per superare, lo Scheletro si volta e sferra un fendente verso le tue gambe. Il colpo ti fa perdere l'equilibrio e rotoli giù per le scale. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti rialzi e riesci a parare un attacco diretto alla tua testa. Ovviamente, lo Sche-

letro ti ha visto. Adesso vuoi usare il Talento Scacciare Nonmorti, se lo hai (vai al **6**), o attaccare lo Scheletro Cornuto (vai al **329**)?

189

Non volendo correre rischi, attacchi. La tua spada, però, le passa attraverso e il suo mantello cade a terra! E' sparita ma, mentre fissi stupito l'indumento vuoto, senti una debole risata di scherno nell'aria. Se vuoi tenere il mantello, annotalo sulla *Scheda di Avventura.* Adesso vai al **283**.

190

Il Demone si scaglia contro la barriera del tuo Circolo Sacro, solo per venire respinto in una pioggia di accecanti scintille bluastre. "Il tuo potere è grande, Cacciatore di Demoni, ma non ti servirà a niente. Il mio signore consumerà l'essenza vitale dei tuoi genitori e loro soffriranno per l'eternità." Non essendo in grado di colpirti direttamente, il gigantesco Demone strappa una trave dal soffitto; subito dopo sparisce in uno sbuffo di fumo nero e maleodorante. Il soffitto si deforma e scricchiola, mentre altre travi crollano e rovesciano i bracieri accesi. Vuoi restare nel Circolo Sacro (vai al **118**) o fuggire dalla capanna in fiamme (vai all'**81**)?

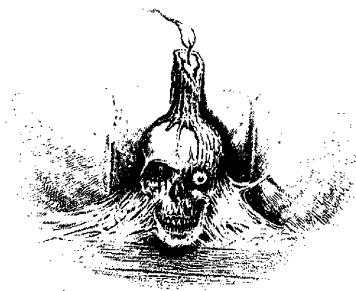
191

I Servitori Demoniaci cedono al panico e corrono in giro urlando "Il Cacciatore di Demoni è tra noi!" Per qualche ragione, gli ordini telepatici che sai bene dovrebbero ricevere queste creature sono assenti. Il loro signore, Myurr, deve essere occupato in altre faccende. Grato per questo minimo di fortuna, avanzi fino alla Pietra della Morte, una massa vibrante di corruzione, e ti trovi inondato dalla sua aura nera. Tira un dado e aggiungi 1 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Malvagità, vai al **252**; se è superiore, vai al **69**.

192

La tana dei Demoni è protetta da un tremendo meccanismo: una grossa lama fissata a un pendolo, che in questo momento si pianta nella tua fronte. La tua avventura è terminata.

193

Gli Scheletri rimanenti ti attaccano con furia. Se hai il Talento Scacciare Nonmorti e lo vuoi usare, vai al **117**; in caso contrario vai al **211**.

194

Quanti Pezzi d’Oro vuoi tirare? Prendine nota, poi vai al **340**.

195

Raccogliendo tutto il tuo sangue freddo e la tua risoluzione, cammini per il corridoio fino a una stanza circolare con il pavimento viola e le pareti rosse. Stai per entrare quando sul suolo inizia a comparire una scritta rossa e luminosa, mentre nelle pareti compaiono tre porte. Vuoi fermarti a leggere la scritta (vai al **154**) o scavalcarla con attenzione ed entrare nella stanza (vai al **292**)?

196

Gli altri zombi sono troppo lenti e, una volta che hai raggiunto l’isolotto, sprofondano nuovamente nella palude. Non potrebbero forse aver capito che stai andando incontro a un destino ben peggiore? Rabbrividisci nervosamente e ti volti per osservare il mulino. E’ una torre tetra che, costruita con l’aspetto di un mulino a vento, veniva usata un tempo come faro di segnalazione nella palude. E’ un miracolo che questo edificio cadente e sgretolato sia ancora in piedi… No, non è un miracolo: percepisci la presenza della magia. Una piccola porta di legno sembra essere l’unica via di accesso. Vuoi entrare da lì (vai al **173**) o preferisci cercare un’altra entrata (vai al **349**)?

197

Riesci a trattenere il respiro appena in tempo. Un momento più tardi il flusso di gas si esaurisce e puoi continuare a scendere. A una profondità di circa sei metri

arrivi alla fine del tubo, una valvola che si apre e si chiude a intervalli regolari emettendo nubi di vapore maleodorante. In un lato del tubo vedi una piccola apertura circolare che sembra condurre a qualche tipo di tunnel. Vuoi aspettare che la valvola si apra per saltare giù (vai al **176**) o preferisci strisciare nella piccola apertura (vai al **227**)?

198

Guidato dalla luce, scivoli verso la radura e sbirci da un varco nei cespugli… per vedere qualcosa che ti tormenterà per il resto della tua vita. Una creatura dalla pelle squamosa e dagli occhi rosso fuoco, ammantata in abiti cerimoniali, sta alzando le mani artigliate in gesto di supplica, mentre le sue ali membranose agitano lievemente la fredda aria notturna. Lo riconosci per uno Sciamano dei Demoni della Luna. Si erge sopra un altare su cui sono scolpiti glifi irripetibili. Come se non bastasse, sdraiato sulla lastra di pietra, c'è il cadavere del Negromante Magrand. A giudicare dalle parole e dai gesti del mago, per non parlare delle fiamme che scaturiscono dai suoi artigli, capisci che sta per essere officiato il Rituale della Rianimazione. Questo non deve accadere perché, in caso contrario, Magrand diventerà una delle creature più rare e temibili: un Abominio… non uno zombi privo di cervello, ma un essere senziente, imbevuto di energie dai Piani Demoniaci. Magrand sarebbe del tutto indistruttibile… e questo non lo puoi permettere. Se hai il Talento Parlare con i Demoni e lo vuoi usare, vai al **387**; in caso contrario, vai al **104**.

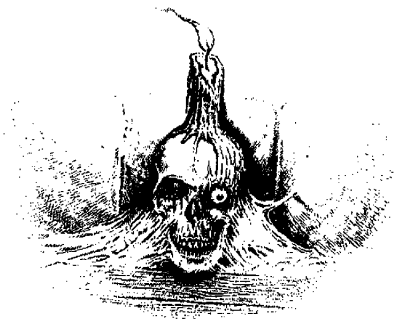
199

Torni alla sala circolare. Adesso vuoi entrare nella stanza da cui proviene lo strano ticchettio (vai al **392**), nella stanza da cui viene il suono di lame che fendono l'aria (vai al **308**) o nella stanza silenziosa (vai al **68**)?

200

Schivando gli artigli di Calbert, balzi in sella al tuo destriero. Mentre il vampiro sibila e si getta sui suoi concittadini terrorizzati, tu sproni Fuoco Divino ad allontanarsi. Ti risuonano nelle orecchie le urla spettrali delle anime sfortunate che forniscono a Calbert il suo primo pasto blasfemo. Guadagni 1 punto di Malvagità per aver lasciato che questo accadesse. Adesso vuoi andare a Weddonbridge (vai al **249**) a Colton sulla Palude (vai al **72**) o ad Astonbury (**136**)?

201

Hai attraversato la porta giusta. Ora scegli la prossima che aprirai. Vuoi passare dal Cerchio (vai al **116**), dall'Ettagono (vai al **385**), dall'Esagono (vai al **223**), dal Pentagono (vai al **396**), dal Quadrato (vai al **179**) o dal Triangolo (vai al **187**)?

202

Estrai una moneta e la lanci attraverso la sala all'oste, che subito porta un boccale al vecchio mendicante (sottrai 1 Pezzo d'Oro dalla *Scheda di Avventura*). Per la mezz'ora seguente, questo straccione invasato ti racconta ogni sorta di storia strampalata riguardo allo spirito dell'impiccato che appare una volta al mese per portare fuori strada i viaggiatori incontro a un orrendo destino. Oggi è proprio la notte in cui dovrebbe manifestarsi nuovamente. Non credi a niente di quanto ti dice questo ubriaco, ma almeno ti intrattiene piacevolmente, finché non crolla addormentato. Ora puoi salire in camera, se lo desideri (vai al **15**). Oppure puoi andare a parlare con il giovanotto silenzioso (vai al **314**) o con la guerriera (vai al **145**).

203

I primi due barili nei quali guardi sono vuoti. Quando scoperchi il terzo, vedi un Goblin seduto sul fondo. Strofinandosi gli occhi, la creatura ricambia il tuo sguardo. Lo potresti attaccare… ma il rumore del combattimento metterebbe in allarme gli altri occupanti della torre. Improvvisamente il Goblin allunga la mano e gratta via un po' di muffa dal bordo del barile. Se la ficca in bocca e poi torna ad accovacciarsi sul fondo. "Mmmh, cena. Tanto buono. Me finire turno di guardia ora." Il Goblin richiude gli occhi e si riaddormenta subito. Decidi di lasciarlo stare. Ora vuoi frugare tra i vestiti (vai al **128**) o salire la scala (vai al **157**)?

204

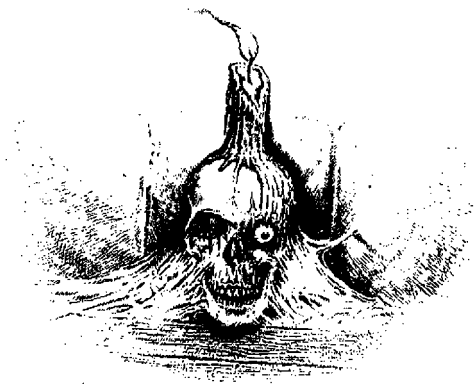
Tira un dado per determinare quanti zombi soccombono. Se ne hai distrutti meno di tre, devi combattere quelli che rimangono; vai al **328** e affronta i restanti zombi, iniziando con il terzo e, se necessario, passando poi al secondo. Se invece il tuo Talento li scaccia tutti e tre, vai al **182**.

205

Incredibilmente Black Jack prende vita; balza verso di te con un sibilo diabolico, fiamme scure che brillano nelle sue cavità oculari. Nonostante l'impatto ti disarcioni, riesci a evitare le zanne acuminate che si chiudono a pochi centimetri dal tuo braccio. In ogni caso, non appena ti sei rialzato con la spada in pugno, il fantoccio crolla a terra privo di vita. Lo pungoli con la lama, ma è tornato a essere un semplice spaventapasseri. Allarmato, rimonti in sella e procedi verso il villaggio. Vai al **51**.

206

I tuoi istinti ti servono bene: una creatura simile a un gargoyle sta per gettarsi in picchiata su di te dalle cime degli alberi! Aspetti finché questo Demone della Luna ringhiante non è vicino, prima di colpirlo con la spada tagliando in due il suo viscido corpo.

Dopo un’altra notte all’aperto, arrivi alla periferia di Axmoor. Vai al **339**.

207

Inizi a temere che il corridoio si stringerà fino a un vicolo cieco, ma alla fine si apre in un’area tetra che può soltanto essere un sotterraneo. Si tratta di una sala melmosa con mura pulsanti e membranose. Dozzine di prigionieri umani in condizioni pietose sono tenuti dentro a delle gabbie, sorvegliati da due Servitori Demoniaci. Devi liberare i prigionieri. Se hai il talento Velo di Tenebra e lo vuoi usare sperando di cogliere i demoni di sorpresa, vai al **108**; se non hai questo Talento o preferisci non usarlo, li devi combattere. Vai al **263**.

208

Sollevi la spada e parti all'attacco, ma il teschio usa i propri poteri di levitazione per evitare i tuoi fendenti mentre manovra per portarsi in una posizione da cui ti possa attaccare con i suoi raggi di energia. Questo non sarà un combattimento come gli altri. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **371**. Se sei Sfortunato, perdi 3 punti di Resistenza e scegli se *Tentare la Fortuna* ancora una volta o scappare dalla caverna e imboccare nuovamente la strada diretta a nord (vai al **58**). Finché resti nella caverna, continua a *Tentare la Fortuna*, finché non sei morto o Fortunato.

209

L'Orco annuisce e ti apre la porta. All'interno c'è un magazzino lurido che contiene tre barili e un mucchio di vestiti da Orco. Una rozza scala a pioli di legno porta a una botola nel soffitto. Vuoi guardare nei barili (vai al **203**), frugare tra i vestiti (vai al **128**) o salire la scala (vai al **157**)?

210

Afferri il libro e lo scuoti freneticamente sperando che ne caschi fuori una gemma. Mentre sei impegnato in questo, Myurr riesce a saltare su di te e ti sfregia la schiena con gli artigli. Lotti con lui e riesci a infilare il libro tra le sue mascelle. Myurr salta indietro e lo sputa fuori. Perdi 4 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, torna al **398** e scegli la tua prossima azione.

211

Devi combattere questi orrori nonmorti tutti insieme. Ognuno ha Abilità 7 e Resistenza 6. Se vinci, vai al **129**.

212

Convinto che ormai la botola sia inaccessibile, scendi per la scala. Gli uomini sono tesi e all'erta. Tutto tace, a parte il suono della pioggia battente. Il rombo di un tuono risuona su di voi e, non appena l'eco si è spenta, tutte le porte e le finestre esplodono verso l'interno. Innumerevoli ondate di Demoni frenetici sciamano attraverso le aperture con le zanne gocciolanti e bramose di sangue. Per quanto gli uomini combattano con tutte le proprie forze, vengono obbligati a indietreggiare in disordine. Vuoi usare il Talento Circolo Sacro (vai al **110**) o Meditazione (**325**)? Se non hai nessuno di questi Talenti o vuoi comunque combattere i Demoni della Luna, vai al **123**.

213

Interrompendo l'alimentazione del cuore ha fatto la miglior scelta possibile (annota sulla *Scheda di Avventura* che hai girato il Quadrante Rosso). Il cuore trema e sussulta, mentre i getti di vapore si fanno più violenti. Suona un allarme e sei sorpreso nel vedere una fessura a forma di bocca aprirsi nel mezzo della parete, facendo spazio per qualcosa di orribile. La tua impressione è quella di una pelle nera come la pece e luccicante, con miriadi di occhi e molteplici appendici. Vuoi restare per vedere di cosa si tratti (vai al **30**) o scappare tornando indietro di corsa per la strada da cui sei arrivato (vai al **272**)?

214

Sharleena vuole che tu sia presente; ti conduce a una stanza decorata con tendaggi colorati che rappresentano animali della foresta. Ci sono un cerchio dorato disegnato sul pavimento e un piccolo tamburo appeso a un gancio lì accanto. La veggente accende due bracieri a carbone e ti chiede di restare accanto alla porta. Poi, prendendo il tamburo, si siede fuori dal cerchio e inizia a battere mentre intona una litania. Dopo alcuni minuti, il fumo dei bracieri si raccoglie sotto al soffitto e quindi scivola in basso al centro del cerchio. Assume la forma di un essere umanoide con delle grosse corna che spuntano dalla fronte. Sharleena alza le mani e chiede allo spirito cosa sia successo ai tuoi genitori. Spostando lo sguardo da lei a te, la creatura risponde con voce cupa e roboante: “Sono stati portati alla torre di Myurr nelle Terre del Nord. Il Signore dei Demoni intende servirsene per procedere nei propri piani malvagi. Ha bisogno delle loro energie mortali.” E’ proprio come avevi temuto: devi trovare la torre di Myurr e liberare i tuoi genitori prima che sia troppo tardi. Chiedi a Sharleena di scoprire dove si trovi la torre; ma mentre pone la domanda, lo spirito si solidifica e un denso fumo riempie la stanza. Quando si è diradato, in piedi nel circolo c’è un massiccio Demone di colore rosso con delle zanne minacciose. Sharleena si irrigidisce. “Diccelo, te lo ordino,” grida. Costretto dal potere del comando impartito da Sharleena, il Demone risponde. Se hai il Talento Parlare con i Demoni e lo vuoi usare, vai al **241**; se non lo hai o non lo vuoi usare, vai al **383**.

215

Sussurri alcune parole nell'orecchio di Fuoco Divino, ordinandogli di fare ritorno alla Sacra Cittadella dei Templari dove, un giorno, speri di rincontrarlo. Subito dopo lui se ne va. Sapendo che il suo cammino sarà meno pericoloso del tuo, rivolgi la tua attenzione al problema che hai di fronte. L'arrampicata è semplice e in breve sei di nuovo sulla strada, dall'altro lato del campo di forza. Ora inizi il lungo cammino che ti condurrà a Colton sulla Palude. Vai al **153**.

216

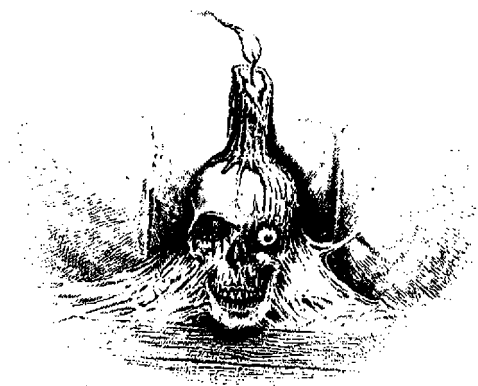
Entri nel Tempio e senti un anatema del Male scendere su di te. Guadagni 1 punto di Malvagità e perdi 1 punto di Abilità. Il Tempio è stato saccheggiato e, per quanto tu cerchi accuratamente, non trovi niente che ti possa servire. Ora vuoi andare allo stagno (vai al **344**) o al Tribunale (vai al **66**)?

217

Percepisci che l'uomo non è un Demone. In realtà non è malvagio, ma nemmeno completamente buono. Incuriosito, decidi di non attaccarlo. Vai al **42**.

218

Branner ti guarda, poi si volta a guardare la versione più giovane di te. Annuisce e ti da l'anello che porta al dito (annotalo sulla tua *Scheda di Avventura*). "Possano gli Dei proteggerti, Templare," ti augura. Quindi ti tocca col bastone… e ti ritrovi nella stanza con il Pandemonio. Vai al **199**.

219

Attacchi lo scheletro con la spada, ma riesci solo a scuotere la gabbia, spezzando così la corda già indebolita. Prima di poter reagire, ti trovi a terra, schiacciato sotto la gabbia maleodorante. Perdi 2 punti di Resistenza. Il teschio ride ancora di più per la tua cattiva sorte, il suo ghigno folle a pochi centimetri dal tuo viso. E la risata si fa ancora più forte quando strisci fuori da sotto quell'orrore e colpisci furiosamente attraverso le sbarre le ossa in movimento. Ti accorgi che tutto questo è stato solo una perdita di tempo prezioso. Torni in sella e pensi alle implicazioni di questo incontro. C'è qualche

altra presenza malvagia sulla strada di fronte a te o si tratta solo di un segno che il Male infesta l'intera area? Vuoi proseguire lungo la strada (vai al **51**) o tornare indietro e prendere la scorciatoia attraverso i campi (vai al **327**)?

220

I Servitori Demoniaci ti avvistano quasi immediatamente e danno l'allarme. I tentacoli si protendono dai muri su tutti i lati e si avvolgono attorno al tuo corpo. Lotti contro questi duri filamenti venosi mentre un tubo cavo si protende da un'apertura in una parete, si contorce verso di te e ti attacca in faccia la sua estremità gocciolante a forma di ventosa sulla faccia. Una folata di gas viene espulsa dalle sue fetide profondità, facendoti perdere i sensi. Vai al **346**.

221

Senza preavviso un Demone della Luna dalle ali di pipistrello si tuffa su di te dai rami in alto. Devi difenderti dai suoi artigli affilati a mani nude perché non hai tempo di sguainare la spada (riduci di 1 punto la tua Abilità solo per la durata del combattimento).

DEMONE DELLA LUNA	Abilità 7	Resistenza 10

Se vinci, ti accampi per la notte. Al mattino, arrivi alla periferia di Axmoor. Vai al **339**.

222

Le tue paure sono confermate: è un Demone. Nel tempo che impieghi a rendertene conto, le zampe artigliate ti hanno afferrato e portato alla bocca piena di zanne. Il Demone ha avuto la tua vita.

223

L’avanzata è rapida mentre la tua imbarcazione segue la corrente. Ti inoltri in terre più piacevoli e, dopo una giornata di viaggio priva di eventi, arrivi al villaggio di Stanford. Abbandonando ancora una volta la zattera, fai il tuo ingresso nel centro abitato. Vai al **24**.

224

Ti cali fino alla base della torre e corri a rifugiarti nelle rovine lì vicino. Se la torre sta bruciando, puoi andare allo Stagno (vai al **344**), al Tempio (vai al **380**) o al Tribunale (vai al **66**). Se la torre non sta bruciando, vieni assalito da centinaia di Orchi. Per quanto tu venda cara la pelle, sei destinato a soccombere alle orde di assalitori. Le forze del Male hanno trionfato.

225

Abbandonando il villaggio, condanni i suoi abitanti a una vita di tormenti e miseria: guadagni 2 punti di Malvagità. Poco dopo arrivi a un bivio; ti senti stranamente spinto a prendere la strada diretta ad Axmoor. Percepisci che i tue Dei ti stanno concedendo la possibilità di fare ammenda per la tua fuga affrettata da Colton sulla Palude, mettendoti contro qualcosa che non hai mai visto prima! Vai al **21**.

226

Lo Scheletro barcolla, poi cade a capofitto giù per le scale. Mentre riprendi la salita lo senti rimbalzare fino al fondo dei gradini. Dopo un po' la scala termina in una stanza illuminata da file e file di candele. Non c'è uscita da qui, oltre a quella da cui sei entrato. Senti delle voci sussurranti che piano piano aumentano di volume; sembra che tutte ti offrano consigli contrastanti: vai alla finestra… passa attraverso lo specchio… spegni le candele. Sai che devi prendere alla svelta una decisione, perché le voci stanno intaccando la tua sanità mentale; se resti qui, impazzirai. Poi la forma spettrale di tuo fratello fluttua fuori dal pavimento. Il suo braccio etereo indica la finestra, mentre formula le parole, "La finestra è la strada per arrivare a Myurr." Vuoi passare attraverso la finestra (vai al **23**) o attraverso lo specchio (vai al **398**); oppure preferisci spegnere le candele (vai al **238**)?

227

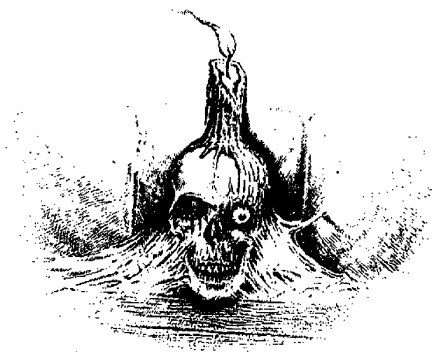
Ignorando le dimensioni ridotte del tunnel ti arrampichi al suo interno e capisci di avere fatto la scelta giusta quando senti che la valvola alle tue spalle si apre per rilasciare una nube di gas letale. Strisci in avanti nelle tenebre più fitte; il pulsare di questo tunnel molle e organico ti procura una forte nausea. Dopo minuti che sembrano ore, emergi in un corridoio che si deve trovare all'interno dell'edificio. Non appena ti districhi dal tunnel, sei sorpreso nel vederlo richiudersi così perfettamente da non poter nemmeno intuire che fosse mai stato lì.

Ora esamini il passaggio in cui ti trovi. A destra è caldo e largo, a sinistra è stretto e umido. Vuoi andare a sinistra (vai al **207**) o a destra (vai al **101**)?

228

Fuoco Divino crolla e muore dopo una breve agonia ma, focalizzando tutti i tuoi sforzi su te stesso, riesci a malapena a salvarti prima di cadere a tua volta. Quando ti risvegli dopo un sonno profondo e ristoratore, barcolli ancora confuso attraverso il bosco finché non arrivi a un piccolo villaggio. Incespichi fino a un sentierino in terra battuta e vedi un cartello su cui è scritto "Stanford". Vai al **24**.

229

Dopo avere seguito la strada sconnessa e malridotta per alcune ore, senti il rumore di un carro che si avvicina. Lo schioccare della frusta si sente chiaramente mentre il veicolo viene rumorosamente verso di te. Può trattarsi di onesti viaggiatori... ma non si è mai troppo prudenti. Vuoi arrampicarti su di un albero e nasconderti mentre passa il carro (vai al **274**) o restare dove sei (vai al **95**)?

230

Pochi istanti fa eri circondato da una moltitudine di Demoni ululanti e assetati di sangue… e adesso sono tutti spariti. La luce del sole illumina la sala, mentre smette di piovere e inizia un nuovo giorno. Urla di gioia riempiono l'aria, mentre la gente del villaggio festeggia la fine della notte più lunga che abbia mai visto. Tutto questo è di buon auspicio: guadagni 1 punto di Fortuna.

Gli uomini raccolgono le proprie cose e si avviano verso sud. Romond ti chiede di accompagnarli, ma tu rifiuti; devi dirigerti a nord in cerca dei tuoi genitori. Adesso vai al **351**.

231

Alcuni degli Orchi sono così ubriachi che fanno alcuni passi incerti prima di cadere a faccia in giù. Gli altri barcollano in avanti e minacciano a gran voce di farti a pezzi. Approfittando della lentezza di questi Orchi, arretri nei resti di un androne, dove li puoi combattere uno alla volta.

PRIMO ORCO	Abilità 6	Resistenza 5
SECONDO ORCO	Abilità 5	Resistenza 5
TERZO ORCO	Abilità 3	Resistenza 7
QUARTO ORCO	Abilità 7	Resistenza 6
QUINTO ORCO	Abilità 6	Resistenza 6
SESTO ORCO	Abilità 4	Resistenza 5

Se vinci, vai al **313**.

232

Le lunghe ore spese nella libreria alla Cittadella dei Templari non sono state inutili. Riconosci immediatamente queste due creature come Demoni della Corruzione: dannati servitori di Myurr, portatori di morte e decomposizione. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **3**; se sei Sfortunato, li devi combattere, uno alla volta.

PRIMO DEMONE DELLA CORRUZIONE	Abilità 9	Resistenza 4
SECONDO DEMONE DELLA CORRUZIONE	Abilità 8	Resistenza 6

Se vinci, vai al **277**.

233

Le guardie rimanenti si limitano a fissarti inebetite. Da quello che sai di loro, capisci che attendono ordini telepatici dal loro signore. Rapidamente, vuoi provare a distruggere la fornace-verme (vai al **356**) o affrontare la Pietra della Morte (vai al **191**)?

234

Quando rifiuti, il vecchio ti copre di insulti, minacce e sputi. Decidi rapidamente che faresti meglio a sederti da qualche altra parte. Puoi accomodarti per chiacchierare accanto al giovanotto silenzioso (vai al **314**) o alla guerriera (vai al **145**). Se preferisci, puoi salire in camera (vai al **15**).

235

Ascoltando attentamente senti Myurr che parla con voce roca: “I genitori del Cacciatore di Demoni sssono in mano mia. Quale modo migliore per avere la mia vendetta contro quell’odiossso Templare che usssare le anime di quei due sssciocchi nel Rituale Malvagio del Disssfacimento! Prossssciugherò le loro anime fino all’ultima ssstilla. Sssi trovano oltre il Piano dove ora devo ritornare.”

Poi tutto finisce. L'immagine di Myurr scompare in una nube di vapori maleodoranti. Salti giù dal punto di osservazione e cogli di sorpresa Magrand, attaccandolo prima che possa fare ricorso a qualche magia difensiva.

MAGRAND Abilità 6 Resistenza 6

Se vinci, vai al **293**.

236

Dodici carte vengono piazzate in uno schema particolare sul tavolo tra te e la vecchia. Mentre lei le interpreta, un silenzio carico di tensione aleggia su di voi. Alla fine parla rivolta a te: "Tutte le cose che ti circondano sono piene di orrore e pericolo. Puoi morire, persino perdere la tua anima. Posso offrirti pochi consigli, dato che la mia visione è bloccata da un potere superiore al mio; eppure, nonostante questa interferenza, una cosa è chiara: devi cercare la Piramide di Ossa. Capirai cosa questo significhi al momento giusto." Grumont ti porge una ciotola di stufato (recuperi 2 punti di Resistenza). Dopo il pasto, vi ritirate tutti per dormire. Vai al **381**.

237

Se il nome “Samatz” significa qualcosa per te, vai al **64**. In caso contrario puoi discutere con l’uomo (vai al **386**) o usare il Talento Meditazione, se ce l’hai (vai al **297**).

238

Spegni rapidamente tutte le candele facendo piombare la stanza nell’oscurità. Non sapendo dove andare, incespichi in giro immerso nel buio più fitto. Inciampi su di un candelabro e ti senti cadere attraverso un’apertura. Tira un dado: se il risultato va da 1 a 3, vai al **398**; se va da 4 a 6, vai al **23**.

239

Hai chiuso lo scarico di materiali di scarto per il cuore. Nel lungo periodo questo potrà anche avvelenarlo. Già adesso l’organo reagisce battendo più intensamente (annota sulla *Scheda di Avventura* che hai girato il Quadrante Blu). Suona un allarme e una sezione di parete si sposta rivelando qualcosa con pelle nera e umida, molti occhi e numerose appendici. Vuoi restare per vedere di cosa si tratti (vai al **30**) o scappare tornando indietro di corsa per la strada da cui sei arrivato (vai al **272**)?

240

Oscure nubi di tempesta si accavallano e si contorcono sopra i Picchi Rocciosi mentre viaggi verso Dunningham. Nonostante tu abbia dei cattivi presentimenti, il villaggio sembra sorprendentemente in buone condizioni una volta che lo raggiungi: gli abitanti si dedicano ai propri affari augurandoti una buona giornata mentre ti passano accanto. Alla base di una croce di pietra è seduta una figura incappucciata; ti fa cenno di avvicinarti. Mentre cammini verso di lei, la persona tira indietro il cappuccio, rivelando uno strano viso. Si tratta di una donna che ha la faccia nera come la pece su un lato e bianca come un cadavere sull’altro. Protende le braccia verso di te e vedi sulle sue palme alzate dei simboli di potere.

Vuoi:

Attaccarla?	Vai al **189**.
Parlarle?	Vai al **347**.
Mostrarle la Croce per scacciarla?	Vai all’**88**.
Ignorarla?	Vai al **283**.

241

Pur essendo obbligato a rispondere, il Demone cerca di ingannarvi rispondendo nella propria lingua. Fortunatamente sei in grado di capire il linguaggio demoniaco. “La torre di Lord Myurr si trova nei Picchi Rocciosi,” vi dice. Vai al **161**.

242

Vuoi dire:

Crakanat?	Vai al **209**.
Kragaz?	Vai al **326**.
Shagrat?	Vai al **260**.

243

Guadagni un punto di Malvagità per avere utilizzato questo Talento. Magrand solleva le mani per lanciare una scarica di energia ma poi si ferma interdetto e impreca: “Velo di Tenebra. Che tu sia maledetto, Cacciatore di Demoni!” Non può utilizzare contro di te i suoi poteri magici, così avanzi per attaccarlo.

MAGRAND Abilità 6 Resistenza 6

Se vinci, vai al **293**.

244

Attraversi la stanza in direzione di Darrow. Lui sposta lo sguardo da te agli altri paesani, poi si dirige rapidamente verso l’uscita. Mentre ti passa accanto ti sussurra: “Non posso parlare qui. Vediamoci alla quercia colpita dal fulmine tra dieci minuti.” A giudicare dagli sguardi ostili che alcuni dei presenti lanciano a Darrow, è ovvio che hanno intercettato il messaggio.

Non appena Darrow se ne è andato, uno dei paesani rompe una bottiglia sul tavolo e si va avanti. Sventolandotela sotto il naso, ti ammonisce: “Nessuno ti aiuterà. Quelli come te non sono i benvenuti qui. Vattene, prima che ti sbattiamo fuori.” Piuttosto che rischiare un combattimento, esci dalla taverna, solo per accorgerti

che un gruppo di persone ti sta seguendo. Presagendo un agguato, ti prepari a difenderti... ma nessuno ti assale. Uno dei paesani si limita a sputarti contro, poi tutti si affrettano a scomparire nella nebbia. Cosa vuoi fare adesso: andare a trovare il sacerdote del villaggio (vai al **353**) o incontrarti con Darrow alla vecchia quercia (vai al **262**)?

245

Mentre segui il sentiero nella foresta, intravedi una torre che si erge su un lontano contrafforte montuoso e capisci che la strada ti condurrà lì. Prima di arrivare alla torre, la notte cala con insolita rapidità e inizia a tirare un vento gelido. Stanco per il tuo viaggio, raccogli un po' di legna da ardere e accendi un fuocherello. Le fiamme ti scaldano e cadi in un sonno leggero.

Vieni svegliato improvvisamente da un rombo profondo. Salti in piedi e vedi un'enorme mano squamosa farsi strada attraverso un crepaccio nel terreno. Viene seguita da un'altra mano, quindi da una testa mostruosa che emerge dall'abisso sempre più largo. La puzza di zolfo è intensa nell'aria mentre gli occhi del mostro si fissano su di te. Vuoi:

Scappare? Vai al **46**.
Attaccarlo? Vai al **331**.
Usare il Talento Percepire Demoni, se lo hai? Vai al **222**.
Usare il Talento Circolo Sacro, se lo hai? Vai al **96**.

246

Nonostante tu cerchi di trattenere il respiro, inali una quantità eccessiva di quel gas fetido e soffocante, perdendo i sensi. Subito prima di svenire del tutto, la tua presa si allenta e senti che inizi a cadere. Vai al **346**.

247

Attraversando la porta, entri in una stanza indaco con due porte. Vuoi aprire quella a sud (vai al **300**) o quella a est (vai al **316**)?

248

Davanti ai tuoi occhi l'Abominio subisce una mutazione: la sua pelle si spacca per rivelare dozzine di tentacoli brulicanti che si protendono verso di te, animati di vita propria. Come se non bastasse, la mascella del cadavere si allarga a dismisura, quasi fosse staccata dal corpo o fatta di qualche materiale elastico. La creatura ulula orrendamente mentre i tentacoli che fuoriescono dai suoi polsi ti afferrano per le braccia e ti trascinano verso i suoi denti seghettati della sua bocca mostruosa. Adesso è ancora più forte.

ABOMINIO Abilità 10 Resistenza 13

Il suo attuale punteggio di Resistenza è lo stesso che aveva alla fine del combattimento precedente. Se durante un Turno la Forza di Attacco dell'Abominio supera la tua di cinque o più punti, vai al **54**; se invece lo sconfiggi, vai al **285**.

249

La strada per Weddonbridge prosegue in direzione ovest per un bel pezzo, prima di piegare decisamente verso nord. Mentre prosegui in questa direzione, i tuoni lasciano finalmente il posto a una pioggia torrenziale. In breve tempo sei inzuppato fino al midollo, di pessimo umore e alla ricerca di un riparo.

Alla tua destra si innalzano delle colline e, se hai una pergamena, saprai di una caverna nei pressi che potresti voler cercare (vai al paragrafo corrispondente). In caso contrario, dovrai continuare verso nord, nella speranza di trovare un rifugio. Vai al **58**.

250

Mentre avanzi il carro si scuote improvvisamente e perdi l'equilibrio. Nel tempo che ti occorre per rialzarti l'Orco afferra una mazza chiodata dall'aria minacciosa e ti attacca. Lo devi combattere. Se in un qualsiasi Turno di Combattimento la tua Forza di Attacco e più alta rispetto alla sua di 5 o più punti, sei riuscito a sbatterlo giù dal carro sulla strada.

COCCHIERE ORCO Abilità 7 Resistenza 7

Se vinci il combattimento o fai cadere l'Orco dal carro, vai al **294**.

251

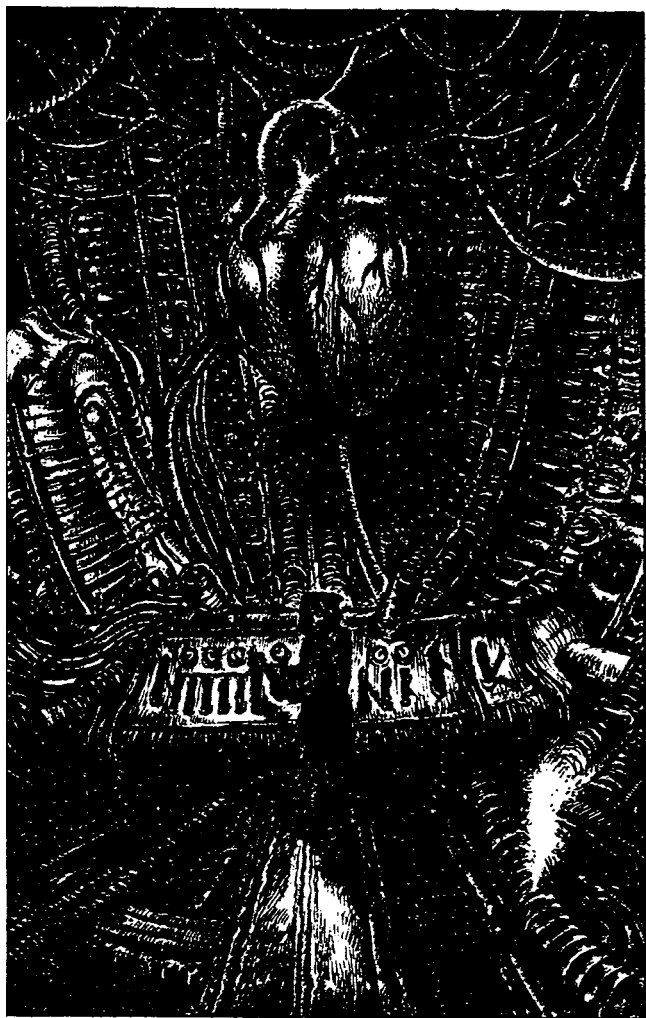
Una volta finita la tua birra, puoi decidere di andare a dormire per passare una buona notte di sonno (vai al **15**) o restare nella sala comune per fare quattro chiacchiere con gli altri avventori. Se rimani, vuoi parlare col vecchio straccione (vai al **115**), col giovanotto silenzioso (vai al **314**) o con la guerriera (vai al **145**)?

252

Per quanto ti impegni con tutte le tue forze, soccombi al potere della Pietra della Morte; tre mesi dopo ti trovi a servire il tuo Signore Demone dei Rettili come Ufficiale al comando di una banda di predoni Orchi.

253

Arrivi all’ultimo piano e metti la sbarra di traverso sulla botola, impedendo a eventuali inseguitori di aprirla. Non reggerà a lungo contro sforzi concentrati per sfondarla, ma sei comunque riconoscente per ogni secondo che ti potrà concedere. Sei sul tetto della torre. C’è una corda arrotolata vicino alla botola; una delle estremità è legata a un anello infisso nel pavimento. Butti giù la fune lungo il fianco della costruzione e noti con piacere che arriva fino a terra. Guardando oltre il parapetto vedi il villaggio in rovina di Dunningham. Ad alcune centinaia di metri da te c’è uno stagno con accanto un Tempio. Più oltre c’è un edificio che somiglia a un Tribunale in rovina.

Improvvisamente senti un fruscio:qualcosa si muove al centro della torre. E’ l’Occhio Infernale; ha percepito la tua presenza e il suo sguardo malefico sta per posarsi su di te. Sai che se ti guarderà sarai perduto. Vuoi attaccarlo con la spada (vai al **307**), usare l’olio della lanterna, se ne hai una, per dargli fuoco (vai all’**82**) o calarti lungo l’esterno della torre usando la corda (vai al **224**)?

254

Entri in un'immensa caverna… e vieni quasi assordato da un martellare furioso. Lungo tutta una parete c'è un insieme di leve e indicatori, collegati da due tubature venose a un disgustoso cuore gigante! I tubi, ricolmi di fluidi diabolici e ribollenti, sono solo una minima parte di una massa contorta di pompe e valvole che svolgono compiti sconosciuti. Il soffitto della caverna è ugualmente coperto con un insieme aggrovigliato di tubi organici racchiusi da cartilagini e tentacoli ciondolanti. Dai camini provengono fumi in raffiche furiose e l'intera struttura traballante sembra sul punto di esplodere a causa della pressione. Un Servitore Demoniaco, al lavoro sui controlli, ti vede, si alza e ti attacca. Se metti a segno due colpi in due Turni di Combattimento consecutivi, consideralo distrutto, a prescindere dal suo attuale punteggio di Resistenza.

SERVITORE DEMONIACO   Abilità 7   Resistenza 6

Se vinci, vai al **309**.

255

Se hai la cappa della donna di Dunningham e gliela vuoi mostrare, vai al **137**; in caso contrario vai al **7**.

256

Non appena metti piede nella stanza, tutti i pugnali volano verso di te. Tira un dado per determinare quante lame ti colpiscono. Per respingere ogni affondo, devi ottenere un risultato inferiore o uguale alla tua Abilità tirando due dadi. Ogni volta che fallisci, vieni ferito e perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo puoi correre verso l'armatura (vai al **109**) o uscire dalla stanza (vai al **169**).

257

A giudicare dalle macchie di sangue sui sedili, il Mutaforma si deve essere fatto passare per uno dei passeggeri… non hanno mai avuto speranze di cavarsela. Su uno dei posti a sedere c'è una borsa di pelle che contiene 12 Pezzi d'Oro. Se li prendi, aggiungili al totale sulla *Scheda di Avventura*. Sul pavimento ci sono dei brandelli di carta. Raccogliendoli scopri che si tratta di pagine di un diario. Rimettere tutto assieme è difficile, ma riesci a ricostruire queste parole: "Il male infesta quello che un tempo era il nostro fiero villaggio di Dunningham e un esercito si avvicina da nord. Temo il peggio. Molti rifiutano di scappare, ma io devo andare. Il nord

non è un posto per la gente pacifica.”
Queste notizie sono deprimenti, eppure rifiuti di rassegnarti. I tuoi genitori (o almeno alcuni indizi sulla loro attuale posizione) possono essere trovati a Dunningham. Vuoi perquisire i cadaveri vicino alla carrozza (vai al **78**) o proseguire per Dunningham (vai al **240**)?

258

Spieghi a Romond che la ricerca dei tuoi genitori ha la precedenza sul destino del villaggio. Comprendendo il tuo tormento, apre la porta sul retro per te e scatti fuori sotto la pioggia. Il fango è scivoloso, ma riesci a mantenere l’equilibrio… finché uno stormo di Demoni della Luna non scende su di te. Mentre lacerano le tue carni, affondi nella fanghiglia e tutte le tue percezioni vengono spente dal dolore. Myurr ha avuto la tua vita.

259

Prima che la folla inferocita ti possa mettere le mani addosso, giri sui tacchi e ti allontani di corsa in direzione dell’acquitrino. All’inizio gli abitanti del villaggio ti danno la caccia ma, non appena metti piede nella palude, si fermano di botto e ti guardano sorridendo con l’aria di chi la sa lunga. Non ti ci vuole molto a capire perché non ti abbiano fermato: il cammino attraverso la palude è estremamente rischioso. Incespichi... sei costretto più volte a tornare indietro... vieni risucchiato in pozzi di fango... e accadono anche cose peggiori. Stai proprio soppesando l’idea di tornare indietro, quando il sentiero alle tue spalle sprofonda nella melma. Vuoi proseguire, addentrandoti nella palude (vai al **395**) o preferisci dirigerti alla passerella che conduce al mulino abbandonato (vai al **335**)?

260

L’Orco ti fissa per alcuni secondi, poi scuote la testa. Sembra confuso, ma sei sicuro dal suo sguardo di avergli dato la parola d’ordine sbagliata. Vuoi provare a corromperlo (vai al **320**) o attaccarlo (vai al **106**)?

261

La tua mira è buona. Palinn afferra la corda e tu inizi a tirare. Grumont accorre in tuo aiuto e poco dopo il ragazzo può riabbracciare il padre. L’uomo sembra non stancarsi mai di ringraziarti e ti restituisce i 2 Pezzi d’Oro che hai pagato. Recuperi anche 1 punto di Fortuna. Vai al **317**.

262

Quando eri piccolo ti arrampicavi spesso sul vecchio albero annerito, quindi non ti è difficile ritrovarlo in mezzo alla nebbia. Lì vedi Darrow; due dei paesani che hai visto prima nella taverna lo stanno tenendo fermo. Il suono di passi strascicati nella foschia rivela che altri ti stanno circondando. Il fabbro del paese, un colosso, ti porge le redini del tuo destriero. "Per amore di Galana, Cacciatore di Demoni, lasciaci in pace. Il sacerdote ha scoperchiato le tombe dei tuoi genitori; i loro corpi non sono lì. I tuoi sono stati portati via dai Demoni. Valli a cercare altrove. La gente del paese è spaventata e vuole sangue. Vattene finché puoi." Stringendo in pugno forconi e roncole, gli abitanti avanzano esitanti. Vuoi andartene (vai al **148**) o vuoi restare a combatterli (vai al **390**)?

263

Le guardie hanno come unica arma le loro mani eccezionalmente forti; devi combatterle contemporaneamente. Se metti a segno due colpi contro lo stesso avversario in due Turni di Combattimento consecutivi, consideralo distrutto,a prescindere dal suo punteggio di Resistenza.

PRIMO SERVITORE DEMONIACO	Abilità 8	Resistenza 7
SECONDO SERVITORE DEMONIACO	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **280**.

264

La tua caduta viene rallentata dai rami di un albero alto e il terreno su cui atterri è soffice e fangoso. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti avvii verso il vicino villaggio. Vai al **153**.

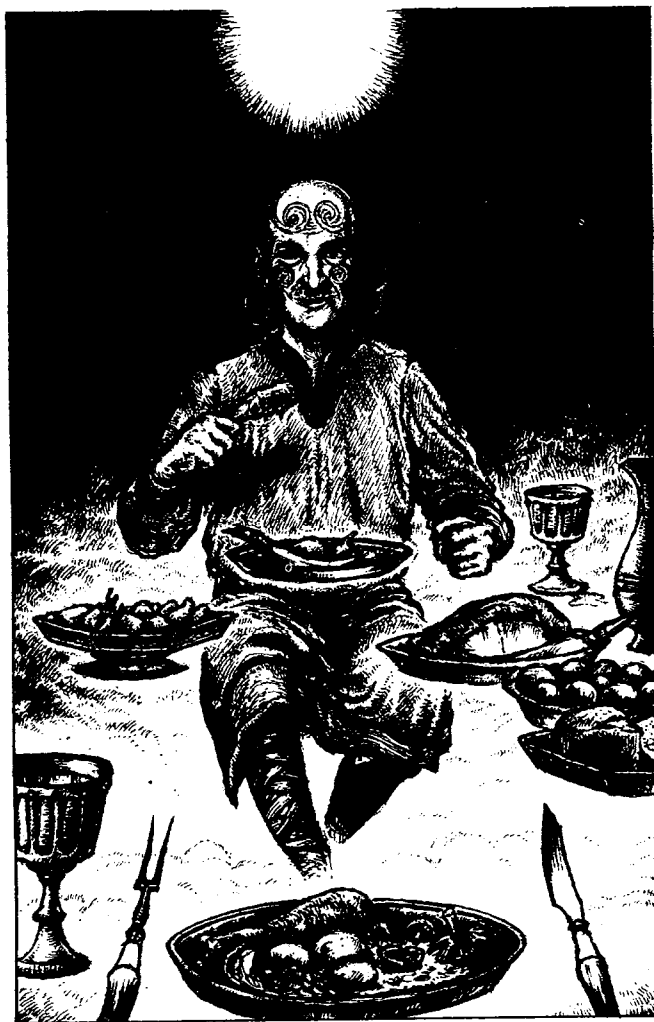
265

Assaporando l'aria frizzante del primo mattino, continui il tuo viaggio. Dopo un po' il bosco ombroso cede il passo a vaste pianure erbose e giungi a un bivio. Una delle strade piega a sinistra e l'altra procede attraversando un ponte di legno che corre sopra un fiume piuttosto largo. Una chiatta dipinta a colori vivaci è ormeggiata alla riva più vicina. Un uomo massiccio ti chiama dalla barca: “Ehilà! Per due Pezzi d'Oro puoi viaggiare sulla mia barca e ti porterò ad Axmoor entro domani mattina. Segui il mio consiglio e vieni con me; c'è un'epidemia ad Astonbury e qualcosa davvero maligno

a Colton. Viaggerai più spedito e più al sicuro con la barca. Però dovrai lasciarti dietro il cavallo, non c'è posto a bordo per lui." Puoi accettare questa offeta dicendo a Fuoco Divino di tornare a Royal Lendle (vai al **389** e sottrai 2 Pezzi d'Oro dalla Scheda di Avventura); se preferisci rifiutare puoi oltrepassare il ponte (vai al **295**) o seguire la strada a sinistra (vai al **71**).

266

Cancelli i simboli sulla porta e questa si spalanca. Entri in un corridoio nero con dipinti di Demoni ghignanti sulle pareti. Vai al **195**.

267

La porta si apre ed entri in una stanza offuscata dalla nebbia. Ti senti galleggiare e in breve ti levi al di sopra della nebbia fino trovarti in un ambiente particolare: ci sono pietanze per un banchetto ma, invece di essere posate sui tavoli, fluttuano a mezz'aria. All'altro lato della stanza c'è un uomo allegro seduto su una sedia invisibile. "Salute, Cacciatore di Demoni. Prego, accomodati. Buon appetito." Non sapendo cosa fare, accetti l'offerta, ma rimani pronto nel caso ti volesse giocare un brutto tiro. Il cibo ha un buon sapore ed è molto nutriente. Recuperi 4 punti punti di Resistenza.

Gli chiedi perché tu sia lì. Lui sorride e ti fissa dritto negli occhi. "Molte ragioni. L'Equilibrio è incerto e deve essere ripristinato. Il Bene è in aumento ed è tempo per rimedi drastici. I poteri del Male non possono essere lasciati morire, o il mondo ristagnerà e si estinguerà. E' necessario che il Male venga aiutato dal mio ordine, quello degli Stregoni di Netherworld. A questo scopo, il Principe Demone Myurr ha richiesto il nostro aiuto per aprire un cancello tra il suo piano e il nostro. Questo ripristinerà l'Equilibrio e consentirà alla vita di proseguire."

Lo guardi stupefatto. Tutto quello che hai visto durante il tuo viaggio punta a una realtà opposta: il Male sta crescendo. Gli Stregoni di Netherworld devono essere stati ingannati da Myurr!

La faccia del padrone di casa si indurisce e i suoi occhi si fanno seri. "Il tuo ruolo non è chiaro," prosegue. "Il tuo coinvolgimento è palese, dato che Myurr cerca la

forza vitale dei tuoi genitori. Che posizione hai in tutto questo, Cacciatore di Demoni?” Gli vuoi dire che aiuti le forze del Male (vai al **255**) o che cerchi di distruggere Myurr (vai al **386**); o magari vuoi provare a convincerlo che si sta sbagliando (vai al **237**)?

268

Con un gemito disumano, il corpo di Magrand si alza rigidamente e scivola giù dall’altare. Anche se il Rituale non è stato portato a compimento, i poteri delle tenebre hanno ritenuto opportuno intervenire, convertendo il cadavere del Negromante in un temibile Abominio. La creatura ti colpisce alle spalle (perdi 2 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, rimani stordito, consentendo così al Demone della Luna di disimpegnarsi dal combattimento. Lo Sciamano si fa da parte, ridendo rocamente del tuo tormento mentre fissi i tuoi occhi inorriditi sull’Abominio. Lo vuoi respingere con la tua Croce, se ne hai una (vai al **375**) o preferisci attaccarlo con la spada (vai al **65**) o in alternativa, se hai il talento Velo di Tenebra, puoi tentare di fuggire mentre sei invisibile (vai al **49**).

269

Dai un calcio al tavolo che rotola su due degli Orchi. Mentre il terzo si guarda intorno, scatti su per la scala fino al piano successivo. Quando i mostri si sono riavuti dalla sorpresa, gli ha già chiuso in faccia la botola. Vai al **253**.

270

La pelle ti pizzica mentre percepisci che uno dei passeggeri morti è un Mutaforma Demoniaco. Il Demone si alza di scatto, assumendo in un attimo la propria forma di rettile, con la lingua biforcuta che guizza tra i denti seghettati. Senza fermarti a pensare, cali la spada sul suo cranio e lo vedi cadere privo di vita sulla strada. Hai vendicato i passeggeri, ma potrebbero non essere tutti morti. Vuoi perquisire gli altri cadaveri (vai al **78**) o guardare dentro alla carrozza (vai al **257**)?

271

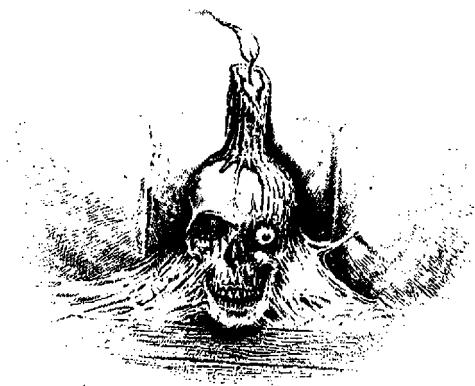
Per avere usato questo Talento blasfemo, guadagni 1 punto di Malvagità. Avanzi silenziosamente dentro la caverna e sei sbalordito nel vedere un teschio di pietra rozzamente scolpito che fluttua a mezz'aria. Un'intensa luce rossa esce dalle orbite vuote del teschio e si dirige da una parte all'altra, come se stesse cercando qualcosa. Quando passa sopra di te, temi per un attimo che abbia in qualche modo percepito la tua presenza, ma poi passa oltre. Quella cosa è chiaramente un qualche tipo di meccanismo diabolico e, non essendoci altre uscite dalla caverna, non puoi fare a meno di pensare che tutto questo sia solo un'astuta trappola... la pergamena era falsa! I tuoi genitori non sono qui. In ogni caso, vuoi sfruttare l'invisibilità e distruggere il teschio

incantato? Se sì, vai al **371**; se invece preferisci uscire in silenzio e tornare alla strada diretta a nord, vai al **58**.

272

Procedendo per il corridoio, trovi dei gradini intagliati nella parete. Conducono verso l'alto, fino a una botola di legno chiusa. Guardando avanti lungo il corridoio, vedi che le pareti si restringono sempre di più. Vuoi salire la scala (vai al **364**) o proseguire per il corridoio, se non sei già stato in questa zona (vai al **207**)?

273

Scatti verso la piramide di ossa, solo per trovare Myurr che si frappone tra te e il tuo obiettivo. I suoi occhi a fessura fissano profondamente i tuoi, rievocando tutti gli atti malvagi che hai commesso nella tua vita. Ti senti attirato verso Myurr, mentre lui cerca di corromperti e consumarti con l'odio. Per determinare se cadi o meno sotto il suo potere tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Malvagità, vai all'**89**; se è superiore, vai al **163**.

274

Ti arrampichi sugli alberi e vedi con orrore un carro trainato da dei cavalli sbucare da dietro la curva. A cassetta è seduto un grosso Orco, intento a frustare con gioia sadica i cavalli schiumanti. C'è una gabbia di legno sul retro e, attraverso le sbarre, puoi vedere una dozzina di umani, stretti l'uno all'altro per scaldarsi. Queste devono essere le anime sfortunate destinate ad Axmoor. Vuoi saltare giù dal ramo per attaccare il cocchiere Orco (vai al **250**), lasciarti cadere sul retro del carro per liberare i prigionieri (vai al **354**) o restare nascosto finché il carro non è passato, quindi proseguire il viaggio per Dunningham (vai al **240**)?

275

L'impatto col campo di forza è tremendo. Fuoco Divino si ferma e crolla a terra morto, mentre tu rimani stordito e ustionato. Ciò nonostante l'impeto della carica ti catapulta oltre la sommità della barriera. Atterri sull'altro lato in un groviglio di membra. Tira un dado e perdi un numero di punti di Resistenza pari al risultato. Se sei ancora vivo, puoi iniziare la lunga marcia che ti condurrà a Colton. Vai al **153**.

276

La tua manovra funziona e ti lasci rapidamente alle spalle gli Orchi. Vai al **313**.

277

I Demoni della Corruzione ricadono nella tomba, dove si dissolvono in una pozza di melma verdastra. Mentre i loro resti gorgogliano e sibilano, la nebbia si dirada e assieme a essa scompare anche l'atmosfera opprimente che ha infestato Crowford. Stai per lasciare il cimitero, quando vedi un tubo di ferro semisepolto in quella poltiglia nauseabonda. Lo raccogli con cura e lo ripulisci, prima di notare che contiene una pergamena arrotolata. La pergamena è una mappa sulla quale è segnata una caverna. Inoltre, accanto alla caverna sono scritte le parole: "Prigionieri tenuti qui". La caverna stessa è situata nelle colline a est della strada per Weddonbridge. Se in futuro ti troverai a viaggiare su questa strada, ti verrà offerta l'opzione di cercare la caverna. Lo potrai fare andando al paragrafo **150** (annota questo numero sulla *Scheda di Avventura*). Per adesso hai salvato il villaggio, ma i tuoi genitori mancano ancora all'appello. Devi cercarli altrove. Vai al **148**.

278

Nonostante tu riesca a renderti invisibile, ottieni solo di cedere ai poteri del Male per l'ultima volta. Myurr non ha problemi a vederti; quando ti fa cenno di avanzare con un lieve movimento del dito, ti senti obbligato a obbedire. La tua avventura è finita.

279

Hai attraversato la porta giusta. Ora scegli la prossima che aprirai. Vuoi passare dal Cerchio (vai al **242**), dall'Ettagono (vai al **79**), dall'Esagono (vai al **18**), dal Pentagono (vai al **37**), dal Quadrato (vai al **56**) o dal Triangolo (vai al **327**)?

280

Le creature crollano a terra in un mucchio di ossa calcificate. Frugando nei loro vestiti, trovi un mazzo di chiavi che usi per aprire tutte le gabbie. I prigionieri, però, non fanno nessun tentativo per fuggire. Li incalzi a fare presto, ma non si spostano minimamente. Uno di loro dice: "Non capisci. Questa mostruosità che abitiamo è viva. Siamo qui per fungere da suo nutrimento e incrementarne il potere. La sua influenza ci trattiene qui. Non ce ne possiamo andare finché non è stata distrutta." Nonostante tutte le tue suppliche non si muovono, così te ne vai da solo attraverso l'unica uscita, determinato a porre fine a questa situazione abominevole.

Entri in un corridoio buio e stretto, che diventa più largo e luminoso via via che ti ci inoltri. Poco dopo trovi dei gradini intagliati nella parete che conducono a una botola di legno chiusa. Vuoi salire queste scale (vai al **364**) o continuare per il corridoio, se non hai ancora investigato questa zona (vai al **101**)?

281

Avanzi silenziosamente... solo per trovarti di fronte a un teschio volante. Bizzarramente scolpito nella pietra, questo curioso automa ti vede e scatta verso di te; la luce rossa che hai visto poco prima proviene dai suoi occhi e dagli altri orifizi nella faccia. Nei pochi istanti a disposizione prima che ti attacchi, ti accorgi che non c'è niente altro da vedere nella caverna, né ci sono altre vie di uscita. Era tutta una trappola: dovevi seguire le indicazioni sulla Pergamena che ti avrebbero portato alla morte. Sguaini la spada proprio mentre due fasci di luce cremisi dardeggiano dalle orbite diretti a te. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **121**; se sei Sfortunato, vai al **5**.

282

Raccogli i tuoi effetti personali e sei sul punto di scappare, quando senti il fantasma chiamarti per nome. Vuoi fermarti per vedere cosa voglia (vai al **44**) o ignorare la voce ultraterrena e scappare (vai all'**83**)?

283

Ti imponi di non pensare più alla strana donna e procedi verso Dunningham. Non appena svolti l'angolo è come se un velo venisse sollevato dai tuoi occhi. Dunningham è stato devastato. Il fumo si alza dagli edifici in rovina e pattuglie di Orchi girano per le strade. Mentre salti indietro per ripararti in un androne, senti qualcuno che ti afferra per la spalla. Sguaini la spada e ti prepari a combattere. “Pace, Cacciatore di Demoni, sono io, Gerard. Finalmente sei arrivato.” Una volta Templare come te, Gerard si è ritirato per farsi carico della cura spirituale di questo sperduto villaggio del

nord. Adesso appare tirato ed esausto, le sue bende insanguinate testimoniano che non sta affatto bene. Sospirando, continua: “Sono tempi cupi. Non posso trattenermi a lungo, ho fatto tutto quello che potevo; ora sta a te. C’è più di quanto sembri a prima vista. Potenti forze sono al lavoro. Devi trovare lo stagno. Lì ci sono molte risposte, se sai dove cercare. Ma attento all’Occhio Infernale.”

Capisci che Gerard deve essere stato colpito duramente dalle sue esperienze, eppure le sue parole non possono essere semplici deliri. Gli chiedi ulteriori informazioni. Ti indica una torre di guardia nel centro di Dunningham e si rannicchia impaurito quando un orribile Occhio Scarlatto ruota sulla sua sommità e si ferma per guardare nella tua direzione. “L’occhio è il più grande pericolo per te; ignorarlo significa rischiare la morte.” Poi indica a ovest e aggiunge, “da quella parte c’è lo stagno. Devo andare.” Gerard si volta e si affretta attraverso le rovine del villaggio. Vuoi seguire le indicazioni di Gerard e cercare lo stagno (vai al **119**) o cercare prima di vedertela con l’Occhio? In questo caso devi decidere se procedere lungo la strada (vai al **302**) o inerpicarti tra le rovine (vai al **183**).

284

Il calice versa il suo osceno contenuto e cade al suolo tintinnando. Myurr ti sferra un calcio mandandoti a sbattere contro un muro. Perdi 5 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, vai al **398** per scegliere la prossima azione.

285

Hai affrontato lo scontro più duro di tutta la tua vita e, contro ogni aspettativa, sei riuscito a sventare i piani di Myurr ancora una volta. O gli dei hanno un occhio di riguardo per te o hanno capito quale minaccia avrebbe rappresentato per il mondo l'Abominio. Sei vittorioso e il Demone della Luna Sciamano cade in ginocchio, ululando per la rabbia di avere appena assistito a qualcosa che riteneva impossibile. Cogli l'occasione e uccidi senza pensarci due volte questa creatura repellente. Poi, usando i bracieri rituali, decidi di distruggere il cadavere del Demone della Luna e l'altare di pietra, prima di ripartire. Recuperi 2 punti di Fortuna e 1 punto di Abilità per questo atto eroico. Ti accampi alcune miglia più avanti e, il giorno seguente, arrivi al villaggio di Stanford. Vai al **24**.

286

Gli abitanti del villaggio si rivolgono a te per essere guidati nella battaglia. Li posizioni rapidamente per difendere le porte e le finestre sbarrate. Poco dopo, sentite un debole grattare provenire da sopra le vostre teste. Temendo che i Demoni possano fare irruzione attraverso il tetto, chiedi a Romond se ci sia un modo per salire. Lui ti indica un angolo buio, dove una scala a pioli conduce fino a una botola nel soffitto. Ti arrampichi e apri lo sportello di legno sottile. Ti accorgi con orrore che i feroci Demoni della Luna hanno già iniziato a strappare le tegole usando gli artigli; presto potranno sfondare la botola. La devi sigillare con una barriera magica! Se hai l'Amuleto Consacrato, lo puoi piazzare lì (vai al **359**); altrimenti devi lanciare una fiala di Acqua Santa davanti alla botola (cancella la fiala dalla *Scheda di Avventura*). Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **359**; se è maggiore, vai al **50**.

287

La tua voce è innaturalmente alta mentre pronuncia la parola esoterica finale. Ciò che accade dopo va oltre le possibilità di descrizione, mentre forze epiche distorcono spazio e tempo.

Ti svegli, sdraiato supino, in una radura circolare. Questo è il centro del villaggio di Axmoor. L'edificio demoniaco, le sue radici tentacolari e tutti i gas sono semplicemente spariti come se non fossero mai esistiti. In lontananza puoi sentire delle voci confuse e vedi i prigionieri umani che cercano di comprendere la nuova libertà. Proprio ora Myurr deve esser fuori di sé per la

battuta di arresto dei suoi piani. Dato che la tua magia ha toccato il potere dei più antichi e oscuri, puoi aggiungere 2 punti alla tua Fortuna e 1 punto alla tua Abilità: non solo ai punteggi attuali ma anche ai valori *Iniziali*. Comunque, a meno che tu non abbia il Talento Circolo Sacro, devi anche guadagnare 1 punto di Malvagità.

Prendi la strada diretta a nord e, due miglia più avanti, incroci un fiumiciattolo su cui galleggia una zattera abbandonata. Sembra in grado di trasportarti e il torrente dovrebbe condurti fino al fiume Merton, a est di Axmoor. Vuoi prendere la zattera e seguire la corrente fino a Stanford (vai al **223**) o seguire la strada verso nord (vai al **229**)?

288

La porta si chiude di colpo alle tue spalle, mentre un forte vento ti spinge attraverso un'altra entrata. Ti trovi nella tua stanza alla Cittadella dei Templari, ma le cose sono decisamente strane. Qualsiasi oggetto tu cerchi di toccare o raccogliere, la tua mano gli passa attraverso. Tre porte conducono fuori dalla stanza: quella a sinistra ha una spada impressa sopra; quella al centro porta il quadrante di un orologio; quella a destra ha una torre disegnata. Vuoi attraversare la porta con la spada (vai al **267**), la porta con l'orologio (vai al **18**) o la porta con la torre (vai al **37**)?

289

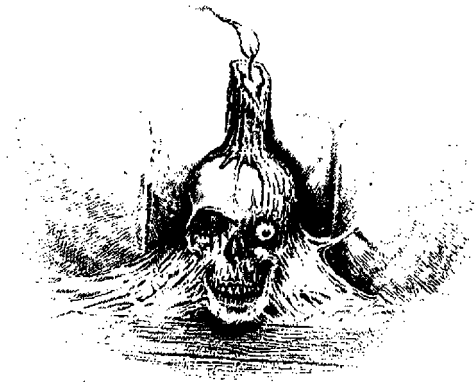
Rimani fuori dalla porta e vieni straziato dal dolore nel sentire i discorsi della gente all'interno: “Vi dico che è tutta colpa di quel Cacciatore di Demoni. Non avevamo

nessun problema prima che i genitori di quel dannato impiccione venissero sepolti. Adesso i nostri campi sono inariditi e il nostro bestiame è morto. Se lasci in pace i Demoni, loro lasciano in pace te: questo è quello che dico. Ma quel Templare ce li ha tirati addosso."

Prima che tu possa sentire altro, qualcuno ti posa una mano sulla spalla. E' Hannan, un vecchio amico dei tuoi genitori. "Bentornato a Crowford, anche se non credo riceverai una calorosa accoglienza," ti dice. "Non ho il coraggio di farmi vedere mentre parlo con te. Mi spiace... mi spiace per tutto quello che è successo qui. Vai a trovare il sacerdote. Lui sarà felice di vederti." Subito il vecchio si allontana zoppicando nella nebbia. "Devo andare, abbi cura di te, Cacciatore di Demoni."

Vuoi visitare subito il sacerdote (vai al **353**) o andarci dopo essere stato nella taverna (vai al **378**)?

290

Le divinità della Sorte ti sorridono perché riesci faticosamente a liberarti le mani e a sciogliere i legacci. Guardandoti intorno, vedi tre barili e una pila di vestiti da Orco; sei in un ripostiglio. Le uniche uscite sono la porta da cui ti hanno lanciato dentro e una scala a pioli di legno piuttosto malridotta che sale verso una botola nel soffitto. Non volendo incontrare di nuovo chi ti ha catturato, ti tieni lontano dalla porta. Vuoi guardare nei barili (vai al **203**), frugare tra i vestiti (vai al **128**) o salire la scala (vai al **157**)?

291

Senza fermarti per prendere fiato, scatti via allontanandoti dalla massa di tentacoli contorti e corri verso il centro di questo villaggio maledetto. Guardandoti alle spalle vedi che i tentacoli si avvolgono intorno alla chiatta, la spezzano in due e la trascinano nelle acque limacciose. Nonostante le urla dei suoi occupanti ti facciano male al cuore, sai che non c'era nulla che tu potessi fare per salvarli. Vai al **130**.

292

La scrittura non ha alcuna importanza per te, quindi la scavalchi cautamente e sei sollevato nello scoprire che non accade niente di spiacevole. In piedi al centro della stanza circolare, esamini una alla volta le tre porte chiuse. Da una delle stanze dietro di esse, proviene uno strano ticchettio. Dalla seconda stanza proviene il sibilo di molte lame che fendono l'aria, mentre non senti alcun suono provenire dalla terza. Vuoi aprire la porta da cui proviene il ticchettio (vai al **392**), la porta da cui viene il suono delle lame (vai al **308**) o la porta da cui non senti nessun rumore (vai al **68**)?

293

Magrand il Negromante, Signore dei Nonmorti, Portatore di Agonia e Servitore di Myurr, è morto. Assieme a lui si estingue la magia che animava tutti gli zombi nella palude; non risorgeranno più. Allo stesso modo, la forza che teneva assieme il mulino cadente è ormai svanita. L'edificio sta crollando e non hai tempo di esaminare tutti gli strani marchingegni. Riesci comunque a intascare una Pozione del Destino mentre corri verso la porta. La potrai bere in ogni momento (eccetto che durante un combattimento) e ti restituirà 4 punti di For-

tuna. Non appena raggiungi il terreno solido, la torre di Magrand, l'isolotto su cui sorgeva e la passerella affondano nella palude con un brontolio sordo seguito da un rumore di risucchio. Sentendo il frastuono, gli abitanti del villaggio corrono fuori e ti acclamano come colui che li ha liberati dalla prigionia del tiranno. Ti chiedono di restare per i festeggiamenti, ma tu declini educatamente l'offerta. Ciò nonostante, insistono per regalarti una nuova spada (se già non ne hai una) e 5 Pezzi d'Oro, prima di indicarti la strada che esce dal villaggio diretta a nord. Vai all'**11**.

294

Tiri le redini e fai fermare i cavalli; subito dopo liberi i prigionieri. Dopo essere usciti a fatica dalla gabbia, i contadini ti ringraziano a profusione, pieni di gratitudine. Ti raccontano che vengono da Dunningham, dove al momento è accampata l'armata del Principe Demone. La città è stata bruciata e Orchi, Goblin nonché altre creature ben peggiori, si aggirano per le strade catturando tutti gli abitanti che incontrano. Con le loro case in macerie, i prigionieri decidono di andare verso la salvezza nel sud. Ringraziandoti ancora una volta, fanno a pezzi l'odiata gabbia e se ne vanno col carro. Vai al **240**.

295

Ringrazi l'uomo per l'offerta, ma preferisci declinarla e attraversare il ponte. Cavalchi anche dopo il tramonto, addentrandoti in una regione collinosa. Le luci di un villaggio sono appena visibili in lontananza e ringrazi gli dei perché la strada è così ampia che è facile seguirla; se così non fosse, ti perderesti presto in questa foresta così buia e intricata. Più avanti, trovi una barricata formata da carri rovesciati e casse, eretta proprio in mezzo alla strada. Una dozzina circa di uomini dall'aria spaventata è nascosta dietro la barriera; sono armati con randelli o archi e portano delle sciarpe a coprire il viso. Inizialmente sospetti sia un'imboscata ma, quando noti le croci dipinte in rosso, comprendi quale sia la vera situazione. Il loro capo si fa avanti e ti apostrofa: "Torna indietro straniero. C'è un'epidemia ad Astonbury. Non possiamo fare entrare o uscire nessuno dal villaggio. Vattene, per il tuo stesso bene." Non potendo ignorare gli archi puntati contro di te, farai come ti dice e tornerai a sud (vai al **333**), rifiuterai cortesemente e oltrepasserai la barricata (vai al **91**) o farai finta di andartene, per poi tornare sui tuoi passi attraverso il bosco per passare di nascosto oltre lo sbarramento (vai al **127**)?

296

Nonostante i tuoi sforzi gli Orchi ubriachi ti avvistano e barcollano in avanti per attaccarti. Vai al **231**.

297

Senti la forza dei tuoi Dei fluire dentro di te e un'aura di potere ti circonda. Lo Stregone arretra di un passo non appena comprende cosa stia succedendo. Le parole escono liberamente dalla tua bocca. "Costui dice la verità. Le forze del Male hanno ingannato te e i tuoi compagni. Il Male sta crescendo. Le Terre del Nord sono già sotto la sua influenza. A meno che tu non aiuti il Cacciatore di Demoni, il mondo intero cadrà sotto il potere di Myurr. Il Principe Demone ha offuscato i vostri congegni divinatori e vi ha ingannati facendovi credere che la sua sete di potere fosse una mera ricerca dell'Equilibrio." Lo Stregone scuote lentamente la testa, ancora stupito, poi ti fa cenno di seguirlo. Vai al **348**.

298

Un malvagio Spirito Demoniaco incombe su Sharleena, che sta tentando disperatamente di fermare il flusso di sangue della sua gola squarciata. Cerca di parlare, ma dalle sue labbra insanguinate escono solo gorgoglii e ansiti. Il Demone scarlatto ride mettendo in mostra le zanne e le sferra un calcio in pieno petto. Cadendo, lei riesce a scarabocchiare sul pavimento una rozza "N", utilizzando il proprio sangue. Subito dopo il suo corpo si affloscia, privo di vita, e il Demone avanza verso di te, protendendo gli artigli insanguinati verso la tua gola. Lo devi combattere.

SPIRITO DEMONIACO Abilità 8 Resistenza 8

Se vinci, vai al **310**.

299

Per tua fortuna sbatti contro un tentacolo e rimbalzi indietro cadendo nuovamente sul molo… se tu fossi andato oltre, saresti stato catturato e ucciso. Ti rialzi affannosamente. Vuoi attaccare i tentacoli (vai al **62**) o scappare (vai al **291**)?

300

Due porte escono da questa stanza bianca. Vuoi aprire quella a nord (vai al **247**) o quella a est (vai al **47**)?

301

Kremper mugugna i suoi ringraziamenti con tono servizievole, mentre tu rinfoderi la spada e corri alle stalle per recuperare Fuoco Divino. Sorvegli l'oste che impacchetta le sue poche cose, prima di imboccare la strada verso Colton sulla Palude per vedertela con questo Magrand, e magari raggiungere anche il dannato carretto dell'Orco. Guadagni 1 punto di Fortuna per la tua azione magnanima. Vai al **76**.

302

La strada è cosparsa di macerie, che ti consentono di percorrerla in segreto senza problemi. Sfortunatamente, arrivi presto a una piazza aperta che dovrai attraversare. Dopo aver visto l'Occhio Infernale che si volta da un'altra parte, decidi di fare un tentativo di corsa. Scatti attraverso la piazza e vedi l'Occhio che si volta verso di te. Scegli un numero tra 1 e 6 poi tira un dado per un massimo di tre volte. Se ottieni il numero che hai scelto, vai al **369**; in caso contrario, vai al **313**.

303

Calbert si contorce negli spasmi dell'agonia, mentre le carne si scioglie dalle sue ossa, lasciando solo uno scheletro. Sollevati, i contadini ti ringraziano per l'aiuto e ti augurano ogni bene, prima di iniziare a riempire la tomba per poi tornare a casa. Anche tu devi proseguire la tua ricerca. Dove andrai adesso? A Weddonbridge (vai al **249**), a Colton sulla Palude (vai al **72**) o ad Astonbury (vai al **136**)?

304

Prima ancora che tu possa alzare la spada, attorno alle mani di Magrand si forma una sfera di melma nera che schizza verso di te. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità, poi *Tenta la Fortuna*. Se sei Sfortunato perdi altri 2 punti di Resistenza e 1 altro punto di Abilità e *Tenta la Fortuna* ancora una volta, finché non sei Fortunato o morto; se sei Fortunato vai al **372**.

305

Sferri affondi e fendenti con la spada contro la bocca pallida, ma senza esito. Nel frattempo i denti affilati del verme riescono a morderti. Tira un dado e perdi un numero di punti di Resistenza pari al risultato. Se sei ancora vivo puoi scagliare la Croce dentro alla bocca (vai al **27**), usare una fiala di Acqua Santa (vai al **164**) o lasciar perdere e affrontare la Pietra della Morte (vai al **191**).

306

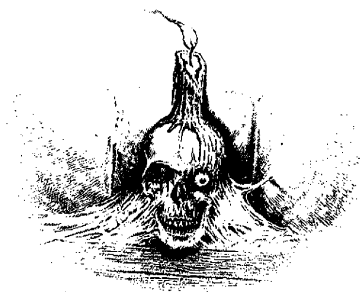
Se hai il Talento Meditazione e lo vuoi usare, vai al **25**; se non lo hai o non lo vuoi usare, vai al **75**.

307

Colpisci con la spada l'Occhio Infernale e la creatura ulula di rabbia. Tentacoli melmosi e arrotolati fuoriescono dalla sua base e ti attaccano. Devi combattere per avere salva la vita.

TENTACOLI Abilità 7 Resistenza 10

Alla fine di ogni Turno di Combattimento tira un dado, Se il risultato è 6, i tentacoli si avvolgono attorno al tuo corpo e ti trascinano dove l'Occhio ti può vedere. Se questo accade, la tua forza vitale viene prosciugata, uccidendoti istantaneamente. Se riesci ad uccidere l'Occhio, questi prende fuoco immediatamente e presto le fiamme si propagano al tetto della torre iniziando a consumarlo. Senza perdere tempo, ti cali per la corda. Vai al **224**.

308

Dozzine di pugnali affilati fluttuano nella stanza davanti a te. Al centro della sala c'è un'armatura completa luccicante che, ne sei certo, ti proteggerà dagli incantesimi demoniaci. Vuoi entrare nella stanza (vai al **256**) o prendere un'altra strada (vai al **199**)?

309

Il cuore è chiaramente parte dell’organismo che forma l’intero edificio. Puoi forse danneggiarlo in qualche modo da qui? Ti avvicini e studi i controlli. Tutte le varie leve e gli interruttori sono correlati a tre quadranti principali, a ciascuno dei quali corrisponde uno dei tubi più grandi. Uno dei tubi pulsa furiosamente e contiene un fluido rosso; un altro pulsa più lievemente e contiene un fluido blu; l’ultimo, che non si muove per niente, contiene una poltiglia verdastra. Tutti e tre arrivano fino al cuore e sono etichettati in Alfabeto Demoniaco. Se hai il Talento Parlare con i Demoni e lo vuoi usare, vai al **377**; se non hai questo Talento o non lo vuoi usare, vai al **93**.

310

Non appena sferri l'ultimo colpo allo Spirito Demoniaco, questi stacca una trave dal soffitto. Il pezzo di legno cade sul braciere e lo rovescia, sparpagliandone a terra il contenuto. La capanna comincia a bruciare e tu corri fuori. Non appena sei uscito, tutta la costruzione crolla in un turbine di scintille. La morte di Sharleena ti riempie di rimorso e giuri di vendicarla. Dopo aver recitato una preghiera per la sua anima, rimonti a cavallo e torni sulla strada principale. Vai al **142**.

311

Afferrando rabbiosamente il collo del cocchiere, esigi di sapere chi sia, da dove vengano lui e i suoi servitori nonmorti e perché ti abbiano attaccato. In risposta, lui balbetta qualcosa riguardo al suo potente signore, qualcuno chiamato Magrand... Prima di estrarre con mossa fulminea un pugnale da sotto le vesti. La lama seghettata sibila in direzione della tua testa. Vuoi rotolare all'indietro per saltare fuori dal carro (vai al **357**) o sbrigarti a sguainare la spada per provare a parare il colpo (vai al **22**)?

312

Stai correndo sotto la pioggia battente verso l'edificio illuminato quando ti arrischi a dare un'occhiata verso l'alto… e vedi creature alate che scendono in picchiata verso di te. Dall'aspetto simile a gargoyle, non possono essere altro che Demoni della Luna, tremende bestie che vanno a caccia la notte muovendosi in grandi gruppi. Mentre bussi disperatamente alla porta di legno massiccio, uno di loro ti atterra sulla schiena e gli altri si gettano nel fango attorno a te. Rotei la spada, ma non

riesci a raggiungere la creatura dietro di te. Batti sulla porta urlando che ti lascino entrare. Improvvisamente l'ingresso si spalanca e cadi in avanti. Prima di sbattere sul pavimento, vedi una dozzina di contadini arrabbiati correre verso di te armati di coltellacci e roncole. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **159**; se sei Sfortunato, vai al **38**.

313

Scegli la strada attraverso le rovine e raggiungi in breve tempo la torre di guardia. L'Occhio Infernale non ti può vedere adesso, perché sei troppo vicino alla costruzione, ma c'è una minaccia più immediata. Un Orco è di sentinella all'unico ingresso della torre di guardia. Ti vede e chiede in tono di sfida: "Ehi, umano, quale è parola ordine?" Vuoi dirgli una parola d'ordine (vai al **242**), cercare di corromperlo (vai al **320**) o combatterlo (vai al **106**)?

314

Il giovanotto dall'aria tetra non alza nemmeno la testa quando ti siedi accanto a lui. Dai suoi vestiti mal tenuti deduci che deve essere un bracciante. Gli chiedi se gli andrebbe una birra. "No grazie," risponde, "non sono qui per bere. Sto cercando mio fratello. E' passato di qui tre mesi fa e non è mai tornato. Per quanto ne so, potrebbe anche essere morto, ma devo scoprire cosa gli sia successo." Dice che un venditore ambulante gli ha raccontato che suo fratello ha passato una notte proprio in quella taverna; Kremper, però, nega di averlo mai visto. Non sa più cosa fare e, per quanto tu cerchi di confortarlo, è chiaro che preferirebbe essere lasciato da solo. Vuoi salire in camera (vai al **15**), parlare col vecchio mendicante (vai al **115**) o andare a sederti al tavolo con la guerriera (vai al **145**)?

315

Hai chiuso il rifornimento al cuore di malvagità liquida: una miscela tremenda distillata dagli Alchimisti Demoniaci. Il cuore sembra esitare un momento, per poi continuare normalmente (annota sulla *Scheda di Avventura* che hai girato il Quadrante Verde). Improvvisamente risuona la sirena di un allarme e sei terrorizzato nel vedere una crepa apparire nel muro di vene e tubi, lasciando scivolare fuori una creatura da incubo. Ha la pelle nera e coperta di fluidi viscosi, numerosi occhi e dozzine di tentacoli. Vuoi aspettare e vedere cosa farà (vai al **30**) o correre fuori, tornando da dove sei venuto (vai al **272**)?

316

Ti trovi in una stanza viola con tre porte. Vuoi aprire quella a nord (vai al **300**), quella a est (vai al **152**) o quella a ovest (vai al **68**)?

317

Cala la notte e vi ritirate tutti nella cabina illuminata da una lanterna. Grunton riscalda lo stufato che eravate sul punto di mangiare prima del tragico incidente e Venghul ti racconta alcune delle avventure che sono capitate loro percorrendo il continente per via fluviale. Poi estrae un mazzo di carte particolari, decorate con vari disegni impressionanti. Sono Tarocchi e lei si offre di scrutare nel tuo futuro come ringraziamento per avere salvato il ragazzo… anche se, ti avvisa, quello che vedrà potrebbe non piacerti. Accetti la sua offerta (vai al **236**) o declini e vai a dormire (vai al **381**)?

318

Usi le tue abilità curative sui tuoi compagni. Non sono feriti gravemente e si riprendono presto grazie al tuo aiuto. Recuperi anche 4 punti di Resistenza. Vai al **102**.

319

Aspetti per alcuni istanti. Poi, senza alcun preavviso, la porta esplode verso l'esterno. Le schegge ti feriscono in più punti; perdi 3 punti di Resistenza e vai al **298**.

320

Quanti Pezzi d'Oro gli vuoi offrire? Prendi nota del numero, quindi vai all'**84**.

321

Gli abitanti del villaggio capiscono che il loro errore avrebbe potuto portare conseguenze tragiche e si sforzano di fare ammenda. Ti viene offerto un pranzo abbondante (recuperi 4 punti di Resistenza). Mentre stai mangiando, il portavoce del villaggio ti parla di Magrand. “E’ un maledetto negromante ed è troppo potente perché noi ce ne possiamo occupare con le nostre forze. Effettua innumerevoli esperimenti nelle arti oscure e parla persino con i Demoni. Vive in un vecchio mulino in fondo alla passerella, protetto dalle cose nella palude: creature nonmorte che invia a percorrere le nostre strade durante la notte. Se solo ci potessimo liberare di lui!” Vuoi offrirti volontario per aiutare le genti di Colton? Se sì, ti verrà regalata una spada (se ne hai bisogno) e verrai condotto alla passerella (vai al **335**). In caso contrario, devi seguire la strada settentrionale che esce dal villaggio, con grande dispiacere della gente di Colton (vai al **225**).

322

Ti muovi tra i cadaveri, cercando se ci siano segni di vita. Un suono alle tue spalle ti rivela che non sei solo. Ti tuffi in avanti tentando di schivare, ma non riesci a muoverti abbastanza velocemente. Un tremendo dolore ti attanaglia la gamba. Vai al **171**.

323

Sei entrato nel cuore dell'edificio: una camera circolare costellata di vene, tubature e tentacoli protesi. Alcuni Servitori Demoniaci si occupano di strani marchingegni, mentre altri spingono una fila di prigionieri umani dentro una fornace ardente, sagomata come la bocca di un verme costellata da denti affilati! Ci deve essere qualche magia che ottunde le loro menti, dato che nessuno camminerebbe tranquillamente, come fanno questi prigionieri, verso la propria morte. Montata su di un piedistallo in mezzo alla stanza c'è una Pietra della Morte… adesso capisci. L'edificio, cresciuto letteralmente da questo artefatto senziente, è una Piaga della Terra. Alimentato dalla distruzione di esseri viventi, il suo unico scopo è di produrre ed emettere gas tossici che corrompono interamente il territorio, preparandolo per l'occupazione da parte dei Demoni. Hai già visto i segni di un'armata di Demoni che scendeva giù dalle Montagne Rocciose, liberando lo spazio per costruire questa oscenità. Myurr sta certamente pianificando un'invasione… ma non sai come potrebbe riuscire a evocare le migliaia di Demoni, necessari per rendere permanente l'occupazione sul Primo Piano. Adesso, vuoi distruggere la fornace-verme (vai al **352**) o ignorare il supplizio dei prigionieri e cercare di occuparti della Pietra della Morte (vai al **191**)?

324

Ti lanci appena in tempo sul ciglio della strada. Il carro passa sferragliando nel punto in cui ti trovavi un attimo prima.; mentre ti supera, vedi che trasporta una gabbia contenente almeno otto prigionieri. Le loro facce spente tradiscono la rassegnazione per qualsiasi destino li at-

tenda. Anche se li vorresti aiutare, il carro sta viaggiando troppo velocemente perché tu lo possa raggiungere; tutto ciò che puoi fare è recarti a Dunningham. Vai al **240**.

325

Liberi la tua mente da ogni pensiero e inizi a scivolare in trance. Prima però che tu la possa raggiungere completamente, le zanne affilate lacerano il tuo corpo, mentre i Demoni della Luna approfittano della tua vulnerabilità. Cerchi di uscire dalla trance, ma è troppo tardi. La tua morte, per quanto indolore, è inutile.

326

L'Orco sembra confuso e riesci quasi a percepire lo sforzo della sua mente, mentre cerca di ricordare quale sia la parola d'ordine giusta. Prima che l'Orco prenda una decisione puoi cercare di corromperlo (vai al **320**) o attaccarlo (vai al **106**).

327

Stringendo più saldamente le redini, lasci la strada principale e ti avvii per i campi. Mentre ti avvicini al villaggio, la nebbia filiforme e sinuosa si fa sempre più fitta. Un refolo di vento dirada per un istante la foschia rivelando un paesaggio inaridito: le messi sono marcite e il terreno è costellato dai corpi contorti di topi campagnoli e uccellini. Mentre la nebbia torna a infittirsi ti guardi intorno perplesso alla ricerca dei tuoi genitori, ma è ovvio che in questa terra piagata non c'è anima viva. Cavalchi ancora e ti imbatti in una tua vecchia conoscenza, lo spaventapasseri del villaggio che tu e i tuoi amici chiamavate Black Jack. *Tenta la Fortuna.* Se

sei Fortunato, vai al **205**; se sei Sfortunato, vai al **16**.

328

Prima di combattere gli zombi, puoi scagliare contro di loro delle fiale di Acqua Santa. Visto che sono così impegnati a divorare Fuoco Divino, non sarà difficile colpirli. Decidi quante fiale vuoi usare e cancellale dalla Scheda di Avventura. Tira un dado per ogni fiala e somma i punti totali per calcolare la perdita complessiva di Resistenza delle creature. Puoi ripartire i danni tra i tre come preferisci. Fatto questo, combatti i superstiti uno alla volta.

PRIMO ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 6
SECONDO ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 5
TERZO ZOMBI	Abilità 5	Resistenza 7

Se li sconfiggi tutti, vai al **182**.

329

Lo Scheletro ghigna e tenta di colpirti al petto. Pari il colpo e corri al contrattacco.

SCHELETRO CORNUTO	Abilità 8	Resistenza 14

Se vinci, vai al **226**.

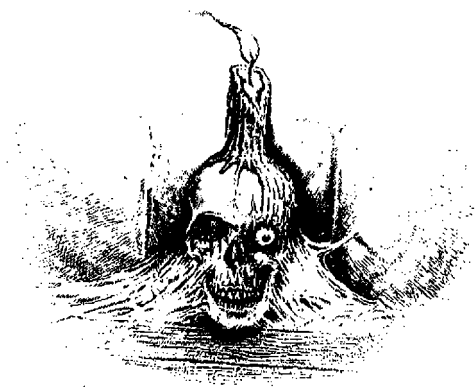
330

Scatti verso il lato della strada in direzione opposta rispetto alla collinetta fangosa e ti tuffi in un fossato, coperto da alcuni arbusti spinosi. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **113**; se sei Sfortunato, vai al **140**.

331

Mantieni la posizione e ti prepari a dare battaglia. Sollevi la spada in gesto di sfida mentre il Demone ti attacca con le zampe artigliate. Sarà un duro combattimento.

DEMONE MAGGIORE Abilità 11 Resistenza 18

Se vinci, continui per la tua strada. Vai al **98**.

332

Combattendo la nausea afferri uno dei filamenti venosi tra i denti e lo mordi. Un liquido fumante fuoriesce dalla ferita e ti cola in bocca; nonostante tu ne sputi la maggior parte, perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, sei sollevato nel vedere che il tuo attacco improvviso ha spinto tutti i filamenti ad allentare la presa. Sguaini la spada e attacchi le guardie. Vai al **263**.

333

Ti ci vogliono ore per tornare al bivio vicino al grande ponte e, come ti aspettavi, quando arrivi la chiatta è già salpata, lasciandoti solo una via da percorrere. Abbandoni la strada che hai seguito fino a questo momento e ti porti sull'altro sentiero, quello che va verso nord-ovest. Vai al **71**.

334

Gli Orchi ti guardano stupiti. Uno fa il giro del tavolo e avanza minacciosamente. "Chi è tu?" chiede.

Vuoi:

Parlargli?	Vai al **114**.
Attaccarlo?	Vai al **179**.
Rovesciare il tavolo con un calcio?	Vai al **269**.

335

Non ti sei spinto troppo avanti sulla passerella che già la superficie della palude si increspa e ne emergono degli zombi parzialmente decomposti. Si alzano a dozzine e avanzano verso di te; alcuni arrancano sul passaggio alle tue spalle, bloccandoti la via di fuga verso il villaggio, così che puoi solo procedere in avanti. Corri verso il mulino, ma due zombi ti sbarrano la strada. Si muovono pesantemente come se fossero ciechi e agitano davanti a sé le mani scarnificate. Se hai il Talento Scacciare Nonmorti e lo vuoi utilizzare, vai all'**87**. Se non hai questo talento o non lo vuoi utilizzare, devi combattere contemporaneamente entrambi gli zombi. Prima di affrontarli puoi comunque lanciare una fiala di Acqua Santa contro uno di loro. Per farlo cancella semplicemente l'oggetto dalla *Scheda di Avventura* e combatti solo il secondo zombi; il primo è distrutto.

PRIMO ZOMBI	Abilità 7	Resistenza 8
SECONDO ZOMBI	Abilità 6	Resistenza 7

Se vinci, vai al **196**.

336

Apri la porta con una spinta ed entri in un corridoio nero costellato da dipinti di Demoni ghignanti sulle pareti. Mani invisibili afferrano il tuo corpo strappandoti con forza la Croce, l'Acqua Santa e la spada Sventrademoni (se ce l'hai). Ti vengono sottratte anche tutte le provviste (correggi di conseguenza la *Scheda di Avventura*). Vai al **195**.

337

Fortunatamente, essendo appena risorto, Calbert non possiede il potere dell'ipnosi. Ciò nonostante, le sue zanne e i suoi artigli affilati lo rendono un avversario temibile.

CALBERT	Abilità 8	Resistenza 10

Se lo sconfiggi, vai al **303**.

338

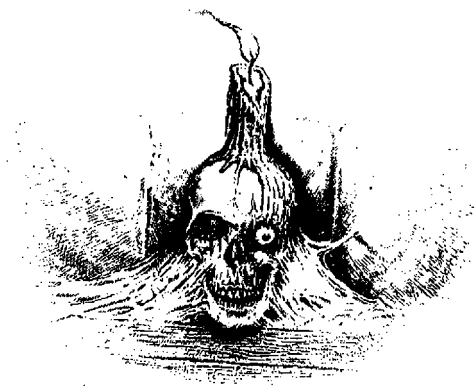
Due degli uomini sbarrano rapidamente la porta e un piccoletto con la faccia da faina ti aiuta a rialzarti. Per il momento sei al sicuro, ma non sai quanto a lungo la

porta possa resistere a un assalto in forze da parte dei Demoni. L'uomo si presenta come Romond, Borgomastro del villaggio. "Per tre notti siamo stati attaccati da questi immondi Demoni della Luna e molti di noi sono stati uccisi. Alcune famiglie sono riuscite a scappare, ma non sappiamo se abbiano raggiunto o meno la salvezza. All'inizio abbiamo sperato di poterli respingere, ma ne sono arrivati sempre di più. Adesso l'unica speranza che abbiamo è di spostarci verso sud quando il sole sarà sorto. Fino a quel momento dobbiamo sopravvivere." Sai dalle tue ricerche che normalmente i Demoni della Luna non possono entrare nel mondo reale. Deve essersi creata una grossa spaccatura tra i piani di esistenza per farne arrivare così tanti in questo posto. Ricordi che i Demoni della Luna non possono sopportare la luce del Sole; al mattino torneranno al proprio piano. Vuoi restare ad aiutare i cittadini (vai al **286**) o preferisci continuare la ricerca dei tuoi genitori uscendo dalla porta sul retro (vai al **258**)?

339

Quello che vedi ad Axmoor ha dell'incredibile: il fiume Merton è soffocato da ogni sorta di liquami inquinanti che colano dalle fognature del villaggio; il bosco circostante è stato devastato al punto da renderlo irriconoscibile, lasciando una distesa desolata e fumante; la maggior parte degli edifici è ridotta a un cumulo di macerie. Inizi ad attraversare un alto ponte di pietra che sovrasta le acque impetuose del Merton, quando improvvisamente dal fondo del fiume si levano diversi tentacoli segmentati, enormi e coperti di melma. Si attorcigliano attorno ai parapetti e iniziano a tirare. Incespichi mentre il ponte inizia a crollare. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **125**; se sei Sfortunato, vai al **55**.

340

Tira due dadi. Se il totale è inferiore o uguale al numero di Pezzi d'Oro che hai tirato, vai al **276**; se è superiore, vai al **296**.

341

I paesani capiscono presto che non possono competere con te e fuggono via, temendo per la propria vita. Mentre scappano, ti accorgi che i volti dei due avversari ti sembravano familiari e comprendi con orrore che hai appena combattuto contro due dei tuoi amici di infanzia. Aumenta di 2 il tuo punteggio di Malvagità (ricordati di annotarlo sulla *Scheda di Avventura*). Sopraffatto dal rimorso per la tua azione troppo impulsiva, decidi di abbandonare Crowford per evitare altri inutili spargimenti di sangue. Vai al **148**.

342

Vuoi guardare dentro alla carrozza (vai al **376**) o ispezionare i cadaveri (vai al **322**)?

343

La tua faccia di ragazzo ti fissa con occhi spaventati. Hai creato una spaccatura nel continuum del tempo incontrando te stesso nel passato. Rimani intrappolato in un'incessante ripetizione della morte e del funerale di tuo fratello.

344

Lo stagno è di colore marrone e grumi di poltiglia putrida ne costellano la superficie. Nei pressi sorge un Tempio in rovina e più oltre un Tribunale abbandonato. Vuoi immergerti nello stagno (vai al **99**), andare al Tempio (vai al **380**) o al Tribunale (vai al **66**)?

345

Sharleena ti dice di metterti comodo e si sposta nella stanza accanto. Attraverso la porta chiusa senti una litania e il battito ritmico di un tamburo. Pochi minuti dopo, questi suoni si spengono e percepisci delle voci soffocate. Improvvisamente uno strillo acuto lacera l'aria. Vuoi aspettare il ritorno di Sharleena (vai al **319**) o correre nell'altra stanza per vedere cosa stia succedendo (vai al **298**)?

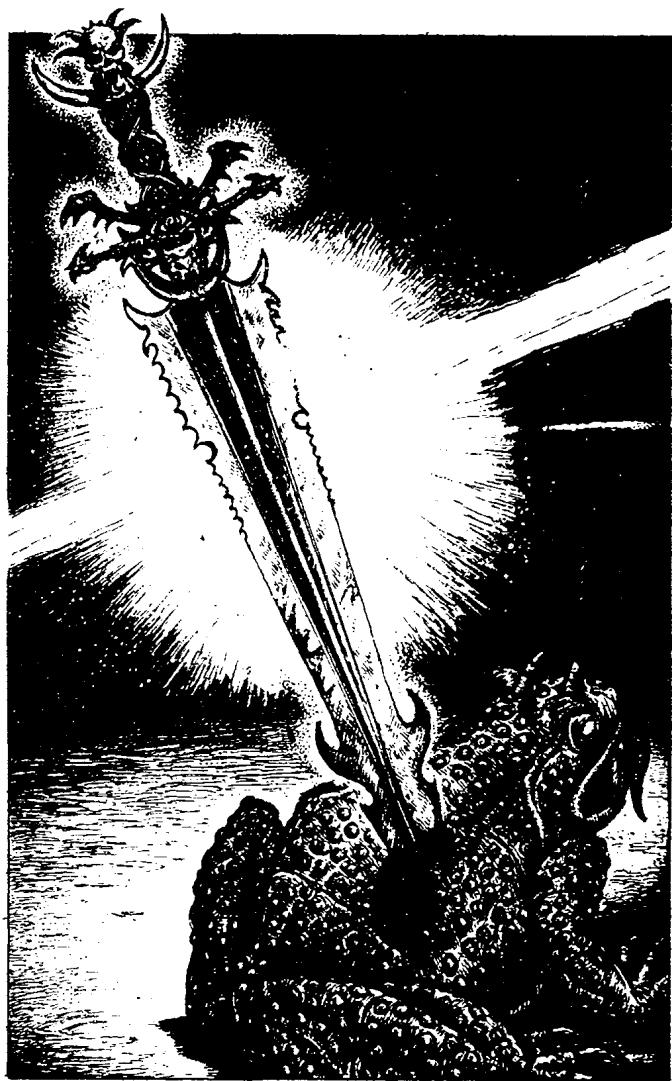
346

Quando ti svegli ti trovi in un sotterraneo melmoso, sempre costituito di materia organica e pulsante. Sei in piedi addossato a un muro, tenuto fermo da una moltitudine di tentacoli sottili e pulsanti che si avvolgono ai tuoi arti, ti bloccano il torace e ti passano davanti alla bocca. Gabbie più convenzionali contengono dozzine di prigionieri umani, tristi e vestiti di stracci. Ci sono solo due creature di sentinella; sono Servitori Demoniaci, scheletri animati avvolti in vesti nere. Piuttosto stupidamente, ti hanno lasciato addosso l'equipaggiamento. A dispetto del continuo tirare dei filamenti, riesci a liberare una mano. Vuoi usare il Talento Velo di Tenebra, se lo hai, (vai al **149**) o il Talento Meditazione, sempre se lo hai (vai al **133**); in alternativa preferisci mordere uno dei tentacoli che ti tengono ferma la faccia

(vai al **332**), o estrarre la Croce e premerla contro la parete vivente alle tue spalle (vai all'**80**)?

347

Ti squadra attentamente. "Benvenuto a Dunningham, Cacciatore di Demoni. Vedi davanti a te un villaggio che non è esattamente come appare. Ma percepisco che già ne sei al corrente." Fa un gesto con la mano e la tua vista si annebbia; quando torna a schiarirsi vedi rovine fumanti e scene di devastazione. Una torre di legno domina ciò che rimane del villaggio e su di essa è di guardia un minaccioso Occhio Scarlatto. Mentre osservi, lo sguardo dell'Occhio scandaglia le rovine come un faro, penetrando anche nelle ombre più fitte. "Osserva attentamente la vera forma di Dunningham e attento a non fallire ancora nel perforare il velo dell'illusione. Davanti a te c'è il destino del mondo. Le forze del Male sono in ascesa... anche se molti ci hanno fatto credere che viviamo in un'età dell'oro per il Bene. Come serva dell'Ingannatore, il mio aiuto non è mai lineare come desiderereste. Ascolta il mio consiglio e rifletti bene, perché contiene sia menzogna che verità. Quale sia la verità e quale la menzogna, spetta a te deciderlo." Tira un dado per vedere cosa ti dice. Se il risultato è tra 1 e 3, vai al **74**; se è tra 4 e 6, vai al **34**.

348

Lo Stregone ti conduce per un corridoio tortuoso e interminabile finché non arrivate a una porta di ferro coperta di rune luminose. Il tuo accompagnatore la tocca e questa si spalanca. All'interno c'è una spada luminosa piantata dentro a una statua di Myurr nella sua forma di rospo. Lo Stregone ti fa cenno di estrarre la spada. “Per secoli ho sorvegliato questa arma, in attesa del momento in cui sarebbe servita per sconfiggere Myurr. Io e i miei compagni siamo stati convinti con l'inganno da Myurr ad aiutare i suoi schemi diabolici. Per fare ammenda, ti offro la spada Sventrademoni. Prendila, usala per salvare i tuoi genitori e sconfiggere il Principe Demone.” Sguaini la spada e senti il suo potere che fluisce in te. In qualsiasi combattimento contro i Demoni, la spada aumenterà la tua Abilità di 4 punti, anche se questo la dovesse portare oltre 12 e oltre il suo valore *Iniziale*. Lo Stregone adesso si offre di provare a teletrasportarti alla torre di Myurr nelle Montagne Rocciose. Se accetti, vai al **98**. Se gli dici che preferisci trovare da solo la strada, lo Stregone sorride, poi fa un gesto verso di te.

Ti trovi su un sentiero che serpeggia in una foresta. Vai al **245**.

349

Con la massima cura, giri attorno alla torre fino a trovare l'unica via di accesso possibile, un grosso buco nel muro posteriore. Il foro è a circa sei metri di altezza, ma può essere raggiunto inerpicandosi su una pila di pietre che si trova subito sotto. Se preferisci tornare indietro e provare a entrare dalla porta di legno, vai al **173**. Se invece preferisci arrampicarti su questo mucchio di pietre rotte e traballanti, *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **28**; se sei Sfortunato, vai al **39**.

350

Ti liberi rapidamente di Kremper, ma poi senti il rimorso per quello che hai fatto. Non importa quali delitti avesse commesso in passato l'oste, tu devi sempre dare il buon esempio. Giustiziarlo non è stata una buona azione: guadagni 1 punto di Malvagità. Subito dopo ti affretti in direzione delle stalle, recuperi Fuoco Divino e parti ventre a terra verso nord, all'inseguimento dell'Orco. Vai al **76**.

351

Mentre ti allontani a piedi da Weddonbridge diretto a nord, osservi i segni lasciati dal passaggio dei Demoni della Luna: massacri, putrefazione e distruzione in grandi quantità. Ci deve essere qualcosa dietro di loro, qualcosa che li spinge… e che deve essere distrutta! Dopo un paio di ore senti che inizi a risentire per l'affanno della notte precedente e ti accorgi di non aver dormito da prima di quando sei arrivato a Crowford. Ti fermi e ti raggomitoli sotto una macchia di abeti carbonizzati. Ovviamente sei anche molto affamato: a meno che tu non mangi un'unità di provviste, perdi 2 punti di

Resistenza.

E' pomeriggio inoltrato quando ti risvegli. Sentendoti molto meglio dopo il riposo, torni a camminare in direzione nord. Due miglia più avanti senti un suono simile al battito di due enormi ali membranose. Viene da un punto al di fuori dalla strada, che non riesci a vedere a causa di una collinetta alla tua destra. Vuoi restare ad aspettare con la spada sguainata (vai al **140**) o preferisci abbandonare rapidamente la strada e nasconderti nel sottobosco (vai al **330**)?

352

Corri verso i prigionieri e inizi a liberarli, ma un Servitore Demoniaco interviene per fermarti. Se metti a segno due colpi in due Turni di Combattimento consecutivi, consideralo distrutto, a prescindere dai suoi attuali punti di Resistenza.

SERVITORE DEMONIACO Abilità 6 Resistenza 7

Se vinci, vai al **233**.

353

Mentre ti avvicini alla chiesa, dal cimitero coperto di nebbia provengono urla che ti gelano fino nell'anima. Bussi alla porta dell'edificio e senti il suono di una sbarra che viene rimossa all'interno. La porta si apre per rivelare un uomo dall'aria spaurita che indossa i paramenti sacerdotali. Ti fa cenno di entrare con urgenza. "Grazie al cielo sei arrivato. Svelto, entra." Blocca rapidamente la porta e, con un grande sforzo, torna padrone di se. "Sono Anson, il nuovo sacerdote. Ho delle notizie tristi per te: i tuoi genitori sono stati trovati morti, tre giorni fa, a casa loro. O almeno allora abbiamo *creduto* che fossero loro. Ora non ne sono così sicuro. C'era qualcosa di strano nel loro aspetto. La pelle era troppo tesa sulle ossa e i loro occhi brillavano di qualche luce blasfema. A causa dei miei sospetti, proprio questa mattina ho aperto la loro tomba, solo per scoprire che erano spariti, rimpiazzati da Demoni immondi. Fin da quando ho sepolto quelle creature un miasma diabolico è rimasto sospeso sul villaggio, inaridendo i campi e uccidendo gli animali. Ora, ogni sera al tramonto, iniziano queste grida. Tu hai il potere di porre fine a questo incubo. Devi aiutarci. Ti supplico." Vuoi:

Aprire la tomba dei tuoi genitori? Vai all'**85**.
Usare Percepire Demoni,
se hai questo Talento? Vai al **181**.
Abbandonare il villaggio per cercare
altrove i tuoi genitori? Vai al **45**.

354

Salti sul carro proprio mentre una delle sue ruote colpisce una grossa roccia. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **147**; se sei Sfortunato, vai al **250**.

355

Estrai il pugnale dal tavolo… e urli di dolore non appena ti ustiona. Lo lasci cadere e lo calci attraverso il pavimento. Perdi 3 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità a causa del dolore. Se sei ancora vivo, torna al **398** per scegliere la prossima azione.

356

Vuoi attaccare questo orifizio carnoso e sbavante con la spada (vai al **305**), scagliare la Croce nella sua bocca bruciante (vai al **27**) o tirarci dentro una fiala di Acqua Santa (vai al **164**)?

357

Imprecando osservi il carro svanire in lontananza. Allora torni indietro e seppellisci il povero Fuoco Divino, prima di tornare sulla strada. L'Orco andava nella tua stessa direzione, quindi forse vi incontrerete nuovamente. Inizi a correre verso nord-ovest seguendo il sentiero; poco dopo, arrivi a una pianura paludosa e trovi un cartello su cui è scritto "Colton sulla Palude". Vai al **153**.

358

Le ragnatele ti si appiccicano alle mani e alla faccia mentre scendi le scale. I filamenti appiccicosi si diradano dopo pochi metri e raggiungi rapidamente una stanza sotterranea che contiene uno specchio d'acqua. Sul bordo della pozza c'è la statua di marmo di una donna. Un lato della sua faccia è nero e l'altro è bianco. In mano regge una bilancia a bracci uguali che oscilla lievemente alla debole corrente d'aria che proviene dall'ingresso. Voci rozze e passi pesanti riecheggiano nella stanza: qualcuno deve averti visto entrare. Hai poco tempo. Vuoi immergerti nella pozza (vai al **53**), spingere il piatto della bilancia a sinistra (vai al **29**) oppure quello a destra (vai al **397**)?

359

Proprio mentre riesci a sigillare la botola, un grosso Demone della Luna spiega le ali membranose e piomba su di te. Lo devi combattere.

DEMONE DELLA LUNA Abilità 7 Resistenza 6

Se vinci, vai al **212**.

360

I tentacoli grigi e contorti ti afferrano a mezz'aria avvolgendosi attorno al tuo corpo e, mentre gridi di terrore, ti trascinano sott'acqua dove ti attende un fato indescrivibile.

361

Due uomini muscolosi annodano la corda in un cappio e te lo passano intorno al collo. Disperato, implori di avere un confronto con gli anziani del villaggio. Una vecchia si fa avanti e dice: "Non ci sono anziani nel villaggio, ma io vengono chiamata la Donna Saggia. Cosa hai da dire in tua discolpa?" In un estremo tentativo di provare che non sei un adoratore del Male, la ingaggi in un dibattito spirituale. Tira un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Malvagità, vai al **13**; se è più alto, vai al **321**.

362

A poche miglia da Stanford, senti il rumore provocato da alcuni cavalli in avvicinamento. Non volendo essere sorpreso allo scoperto, ti nascondi dietro a una quercia imponente. Otto cavalieri scheletri dall'aspetto spettrale si fermano nel punto in cui hai abbandonato la strada battuta. Uno di loro smonta da cavallo ed esamina attentamente il terreno. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **178**; se sei Sfortunato, vai al **132**.

363

La stanza davanti a te ha una scala a chiocciola che va verso l'alto. Vuoi iniziare a salire (vai al **56**) o tornare indietro attraverso la porta (vai al **68**)?

364

Ti issi attraverso la botola e ti ritrovi in un breve corridoio. C'è una porta chiusa e non sorvegliata alla tua destra e un'arcata aperta alla tua sinistra. Oltre l'arco c'è un'altra porta aperta, attraverso la quale brilla la luce del sole. C'è però un trio di Servitori Demoniaci tra te e questa uscita, con gli occhi rossi scintillanti che rivelano un legame telepatico con il loro signore Myurr. Vuoi svoltare a destra e aprire la porta chiusa (vai al **323**) o attaccare le guardie nei pressi dell'uscita (vai al **116**)?

365

Hai attraversato la porta giusta. Ora scegli la prossima che aprirai. Vuoi passare dal Cerchio (vai al **50**), dall'Ettagono (vai al **15**), dall'Esagono (vai al **196**), dal Pentagono (vai al **39**), dal Quadrato (vai all'**11**) o dal Triangolo (vai al **167**)?

366

La morte per il Morbo Demoniaco provoca i dolori più atroci concepibili per l'essere umano, ma è anche misericordiosamente rapida.

367

Gli Orchi sembrano confusi. Sfortunatamente per te non gli occorre molto a capire che stai cercando di ingannarli. Afferrano le armi e ti attaccano. Vai al **179**.

368

Con la spada sguainata spingi avanti Fuoco Divino e vedi un vecchio carro, trainato da un ronzino malridotto, che avanza cigolando. Due contadini dall'aria atterrita siedono a cassetta e senti i gemiti di dolore di qualcuno che si trova nel retro. Il carro si ferma e uno dei campagnoli ti apostrofa: "Lasciaci passare. Non abbiamo niente. I Demoni ci hanno preso tutto. Ti supplichiamo." Rinfoderando la spada, cavalchi lentamente verso di loro. Mentre ti avvicini, noti la loro espressione di sollievo. "Il nostro villaggio è stato attaccato dai Demoni. Il nord ne è pieno. Uno di noi è ferito, ci puoi aiutare?" Se hai il Talento Guarigione, vai al **33**. Altrimenti i contadini di consigliano di fare attenzione, poi procedono verso sud. Comprendendo che i tuoi genitori devono essere da qualche parte al nord, decidi di non

perdere tempo prezioso visitando Sharleena e sproni Fuoco Divino. Vai al **142**.

369

Lo sguardo dell'Occhio Scarlatto si posa su di te e senti che la forza ti viene risucchiata. Cadi a terra, incapace di muoverti. Non ci vuole molto prima che mani dure e pelose ti sollevino trascinandoti verso la torre di guardia. Vieni tirato in piedi e un brutto Orco ti da un pugno nello stomaco per poi ghignarti in faccia. "Ah. Ora noi preso te. Presto tu cibo per Vecchio Monocolo." Poi ti scaraventa in una stanza alla base della torre e ti toglie tutto l'equipaggiamento, lasciandoti solo i vestiti (correggi di conseguenza la tua *Scheda di Avventura*). In ogni battaglia, diminuisci di 1 punto la tua Abilità, finché non trovi una nuova arma. Prima di andarsene, l'Orco ti colpisce ancora (perdi 2 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, devi provare a scappare. Cerchi di allentare i legacci. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **290**; se sei Sfortunato, *Tenta la Fortuna* una seconda volta. Se sei Sfortunato di nuovo, vai al **138**; in caso contrario, vai al **290**.

370

Grumont ti osserva mentre prendi la rincorsa e salti verso la chiatta. I tentacoli davanti a te si agitano ancora più freneticamente. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **299**; se sei Sfortunato, vai al **360**.

371

Con un boato fragoroso, la tua lama affilata spacca in due il teschio di pietra. Schegge impazzite schizzano in tutte le direzioni quando la magia intrappolata al suo interno si libera di colpo. Per alcuni istanti sei immerso in una luce particolare. Quando si spegne, scopri di avere imparato qualcosa di nuovo. Guadagni un nuovo Talento a tua scelta (spunta la casella corrispondente sulla Scheda di Avventura). Sfortunatamente la liberazione dell'energia magica fa tremare la caverna così violentemente che la volta inizia a crollare. Non ti puoi riparare qui, pertanto te ne vai e torni sulla strada per Weddonbridge. Vai al **58**.

372

Attorno alle mani di Magrand si forma una sfera di melma nera che schizza verso di te; all'ultimo momento riesci a schivarla e si schianta sul muro alle tue spalle con uno *splat*! Non gli dai il tempo di lanciare un'altra magia simile!

MAGRAND Abilità 6 Resistenza 6

Se vinci, vai al **293**.

373

Proprio mentre ti stai sedendo, intravedi una figura vestita di nero entrare di soppiatto nella taverna. Mentre Kremper lo accompagna a una stanza sul retro, ti accorgi che il nuovo venuto è un Orco. Se vuoi seguire i due sul retro, vai al **393**; se preferisci restare a finire la tua birra, vai al **251**.

374

Scappi dall'edificio il più velocemente possibile, cercando di ignorare le anime ululanti e tormentate che ti sei lasciato alle spalle. Imbocchi la strada che conduce a nord senza voltarti nemmeno una volta. Guadagni 2 punti di Malvagità per questa bruciante sconfitta derivata dal tuo egoistico istinto di conservazione.

A due miglia dal villaggio, trovi una zattera abbandonata che galleggia su un fiumiciattolo. L'imbarcazione sembra pronta a salpare e questo fiumiciattolo ti dovrebbe condurre al fiume Merton, subito a est di Axmoor. Vuoi prendere la zattera e seguire la corrente fino a Stanford (vai al **223**) o rimanere sulla strada diretta a nord (vai al **229**)?

375

Levi in alto con coraggio l'artefatto consacrato… ma rimani impietrito dall'orrore mentre l'abominio allunga una mano, ti strappa di mano la Croce e la sgretola in polvere (cancellala dalla *Scheda di Avventura*). Se hai il Talento Velo di Tenebra e lo vuoi usare per fuggire, vai al **49**; in alternativa, se vuoi restare a combattere, vai al **65**.

376

Stai aprendo lo sportello quando intravedi con la coda dell'occhio un movimento improvviso alle tue spalle. Ti giri disperatamente ma è troppo tardi. Una lama di acciaio ti affonda nel braccio. Vai **171**.

377

Non hai problemi a capire le rune. Sul Quadrante Rosso c'è scritto Alimentazione, sul Quadrante Blu c'è scritto Scarico e sul Quadrante Blu c'è scritto Additivo. Vuoi girare il Quadrante Rosso (vai al **213**), il Quadrante Blu (vai al **239**), o il Quadrante Verde (vai al **315**)? Se preferisci non toccarli, devi lasciare la stanza per la stessa strada da cui sei arrivato, non essendoci altre uscite (vai al **272**).

378

Apri la porta ed scivoli rapidamente nella taverna affollata. C'è una trentina di paesani arrabbiati ma, non appena sei entrato, tutti diventano silenziosi, si agitano a disagio sugli sgabelli e fissano il fondo dei propri boccali. Harak, il padrone, afferra uno straccio e inizia a pulire freneticamente un bicchiere. Normalmente sei più che ben accetto in questo posto, ma oggi ti senti come un estraneo indesiderato. In fondo alla stanza vedi Darrow, un vecchio amico. Mentre sembra nervoso come gli altri, almeno ha il coraggio di guardarti negli occhi. Vuoi andare a parlare con lui (vai al **244**) o pagarti da bere per avere informazioni da Harak (vai al **67**)? Oppure preferisci andartene subito e fare una visita al sacerdote del villaggio (vai al **353**)?

379

Sei appena entrato in una stanza gialla e luminosa che ha tre porte. Vuoi aprire quella a sud (vai al **47**), quella a est (vai al **124**) o quella a ovest (vai al **152**)?

380

Il Tempio una volta era al servizio degli dei del Bene e della Legge, ma ora è deturpato da scritte demoniache sull'architrave. Se hai il Talento Parlare con i Demoni e lo vuoi usare, vai al **146**; in caso contrario, vuoi entrare nel Tempio (vai al **216**), andare allo Stagno (vai al **344**) o al Tribunale (vai al **66**)?

381

Al mattino scopri che la chiatta ha raggiunto la periferia di Axmoor… ma cosa è successo? Il fiume è coperto da

uno strato di schiuma verdastra, il bosco è ridotto a un deserto fumante e molti degli edifici sono rovine carbonizzate. “Per gli Dei!” esclama Grumont. “Avevo sentito delle voci riguardo a un’armata di Demoni che marciava verso sud dai Picchi Rocciosi, ma questo…” Venghul gli suggerisce di non approdare, ma tu devi penetrare fino al cuore di questa malvagità e distruggerla, pertanto riveli a Grumont la tua identità e gli spieghi per sommi capi la tua missione. Acconsente a portarti fino al porto, prima di tornare verso est. Ringraziandolo, ti fai coraggio mentre la barca si addentra nelle rovine carbonizzate di quella che un tempo era Axmoor. Tutto è mortalmente silenzioso mentre metti piede sulle tavole inchiodate del pontile che si protende dalla riva del fiume. Il porto, una volta brulicante di attività, ora è morto.

Improvvisamente le assi schizzano verso il cielo e numerosi tentacoli segmentati emergono dalle acque tra te e la chiatta. Vuoi scappare verso il centro del villaggio (vai **291**), restare a combattere i tentacoli (vai al **62**) o cercare di saltarvi in mezzo per tornare sul ponte della chiatta (vai al **370**)?

382

Non appena fai il nome di Magrand l'allegro giovanotto si ritrae terrorizzato. "Stai cercando… Magrand?" ti chiede con voce strozzata. Prima che tu possa pensare a come reagire, lui si volta a scappa.

Confuso ti aggiri senza meta per un po', quindi ti trovi circondato da una banda di cittadini armati e infuriati, guidati proprio dal ragazzo. Ti indica e grida: "Eccolo lì!" Vuoi aspettare che ti raggiungano, sperando di chiarire quello che di certo è un fraintendimento (vai al **60**), o (dato che tutte le strade del villaggio sono bloccate) preferisci battere in ritirata attraverso uno dei sentierini poco sicuri attraverso l'acquitrino (vai al **259**)?

383

Il Demone è obbligato a eseguire l'ordine di Sharleena, ma vi inganna e risponde nella propria lingua. Sfortunatamente, non riesci a capire cosa stia dicendo. Vai al **161**.

384

Crolli a terra ferito mortalmente. Prima di morire, senti Myurr gridare e lo vedi mentre viene risucchiato da questo Piano. Contemporaneamente le vesti degli Stregoni di Netherworld crollano a terra; anche loro sono svaniti. Puoi anche aver dato la vita, ma il tuo sacrificio non è stato inutile; le tue gesta hanno salvato il mondo. I tuoi genitori corrono al tuo fianco e ti confortano negli ultimi istanti che ti restano da vivere. Raccomandi loro di non sentirsi in colpa per quello che è successo, poi la tua anima ti abbandona.

385

Coi nervi tesi nel caso ci fossero guardie nei dintorni, sollevi il tombino circolare e ti cali rapidamente usando gli appigli, avendo cura di richiudere il coperchio appena sei passato. Scendi per un breve tratto prima di toccare terra in un corridoio. Il passaggio a sinistra è largo e bene illuminato, ma quello a destra è buio e stretto. Vuoi andare a destra (vai al **101**) o a sinistra (vai al **207**)?

386

Lo Stregone sorride beffardo e ti passa la mano davanti agli occhi. La stanza svanisce e ti trovi in una diversa dimensione ultraterrena. Davanti a te ci sono sei strani portali, sospesi a mezz'aria con insolite angolazioni e collegati da curiosi passaggi. Mentre li guardi si spostano ma mantengono la propria forma. Via via che ti abitui a questa nuova dimensione, ti accorgi che i portali sono forme geometriche: riesci a distinguere un cerchio, un ettagono, un esagono, un pentagono, un quadrato e un triangolo. Nel mezzo è sospesa una chiave luminosa, circondata da una sfera di energia.
Sei nella prigione degli Stregoni di Netherworld. Per fuggire, devi trovare la Chiave Planare e usarla per aprire l'ultimo portale. Per quanto tu ti sforzi di raggiungerla, si allontana sempre da te. La strada per raggiungere la chiave si trova in uno dei passaggi. Per prima cosa, prendi nota del numero di questo paragrafo sulla *Scheda di Avventura*, poi scegli una porta e vai al paragrafo appropriato (vedi più avanti). Se scegli la porta sbagliata, ti troverai in un paragrafo che riguarda un'altra parte dell'avventura. Invece di leggerlo, torna qui e scegli un'altra porta. Scegliendo la porta giusta arriverai a un paragrafo che ti consentirà di scegliere la successiva. Se in ogni momento fai una scelta sbagliata, devi tornare a questo paragrafo e ricominciare. Sei autorizzato a fare due tentativi di fuga, ma se torni a questo paragrafo per la terza volta avrai fallito e sarai intrappolato qui per l'eternità. Buona fortuna!

Vuoi scegliere il Cerchio (vai al **365**), l'Ettagono (vai al **166**), l'Esagono (vai al **341**), il Pentagono (vai al **118**), il Quadrato (vai al **58**) o il Triangolo (vai al **312**)?

387

Per quanto lo sforzo ti nausei, obblighi le tue labbra a pronunciare le parole blasfeme che interromperanno il rituale una volta per tutte (guadagni 1 punto di Malvagità). La contromagia ha effetto istantaneo; il corpo dell'Abominio viene risucchiato in un vortice magico e svanisce per l'eternità. Per un momento, sia tu che lo Sciamano restate storditi; riesci comunque a riacquistare il controllo non appena il Demone della Luna, urlandoti il suo odio, ti attacca con gli artigli.

SCIAMANO DEMONE
DELLA LUNA Abilità 6 Resistenza 9

Se vinci, vai al **144**.

388

Ferito e disperato, Kremper ti supplica: “Non mi uccidere. Ti dirò tutto. C’è un macellaio, un mago chiamato Magrand lassù a Colton. Ogni mese mi paga per drogare i clienti e il suo servitore Orco li porta via per farglieli usare nei suoi riti disumani. Ha minacciato di uccidermi se non avessi cooperato. Lui è uno che parla con i Demoni… Ti prometto che non lo aiuterò mai più. Mi sposterò a sud. Per favore, abbi pietà di me.” Puoi risparmiargli la vita (vai al **301**) o mettere fine alla sua ignobile esistenza (vai al **350**).

389

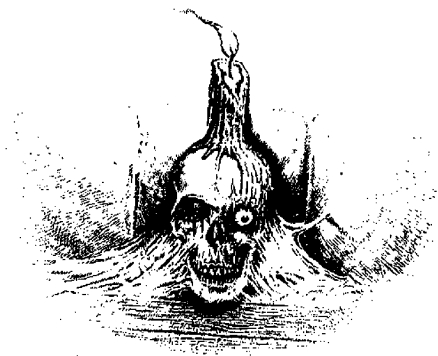
Monti su una chiatta colorata e Grumont, il barcaiolo, ti dice di fare come se fossi a casa tua. Viaggia con altre due persone: Palinn, il figlio di dieci anni, e Venghul, una strana vecchia che ti fissa con uno sguardo indagatore e inquietante.

Per il resto del giorno navigate verso Axmoor lungo il fiume Merton. Poco dopo mezzogiorno oltrepassate una vasta distesa di acquitrini che si estende a sud est e, al tramonto, Grumont inizia a preparare uno stufato. Improvvisamente c’è un grido. Palinn è caduto oltre la murata nel fiume profondo e dalla corrente impetuosa. Non c’è tempo per escogitare un piano. Vuoi rimanere a guardare sulla chiatta, sperando che il ragazzo sappia nuotare (vai al **17**), prendere la cima di ormeggio e lanciargliela (vai al **92**) o tuffarti nel fiume e tirarlo fuori di persona (vai al **160**)?

390

Vedendo la tua riluttanza ad andartene, due dei paesani ti caricano. Devi combatterli contemporaneamente.

PRIMO PAESANO ARRABBIATO	Abilità 5	Resistenza 5
SECONDO PAESANO ARRABBIATO	Abilità 6	Resistenza 5

Dopo un Turno di Combattimento, vai al **341**.

391

La strada diretta a Stanford continua per alcune miglia prima di attraversare un massiccio ponte di legno che corre sopra il fiume Merton. Lo superi e prosegui verso nord. La notte è ormai calata, ma sei ancora a una certa di stanza da Stanford quando vedi la luce tremolante di una torcia brillare da una radura non lontana dalla strada. Dalla stessa direzione proviene anche una cantilena gutturale. Vuoi fermarti a investigare (vai al **198**) o ignorare il tutto e accamparti da qualche altra parte prima di proseguire per Stanford al mattino (vai al **24**)?

392

All’altro capo della stanza c’è un Pandemonio Demoniaco: uno strumento a percussione fatto con ossa di drago. Sta eseguendo una marcia funebre e in lontananza senti anche i rintocchi di una campana. Strane luci illuminano questo congegno particolare mentre le ossa battono il tempo instancabilmente. Vuoi restare ad ascoltare la musica nella speranza che ti fornisca qualche indizio (vai al **14**), avvicinarti ed esaminare il Pandemonio (vai al **120**) o uscire dalla stanza (vai al **199**)?

393

Scivoli attraverso la sala comune e stai per entrare nella stanza sul retro quando la tenda viene scostata da Kremper che ritorna. Dietro di lui noti una stanzetta quadrata, senza né porte né finestre. Per quanto tu riesca a vedere chiaramente fusti di birra e file di bottiglie, non c’è alcuna traccia dell’Orco. E’ svanito nel nulla! L’oste chiude la cortina con uno strattone e ti chiede cosa tu voglia, mentre picchietta con un dito sul manico

del randello. Pensando rapidamente, gli rispondi che volevi qualcosa da bere, ma, dato che lui è stato così sgarbato, preferisci farne a meno. Lui replica scusandosi con un sorriso laido. Ora puoi salire in camera (vai al **15**) o restare nella sala comune per fare quattro chiacchiere con gli altri avventori. Se rimani, vuoi parlare al vecchio vestito di stracci (**115**), al giovanotto silenzioso (vai al **314**) o alla guerriera (vai al **145**)?

394

Un fruscio proveniente da dentro la casa indica che c'è qualcuno o qualcosa in attesa all'interno. Se vuoi usare il Talento Percepire Demoni, vai al **90**; se non puoi o non lo vuoi usare, vai al **139**.

395

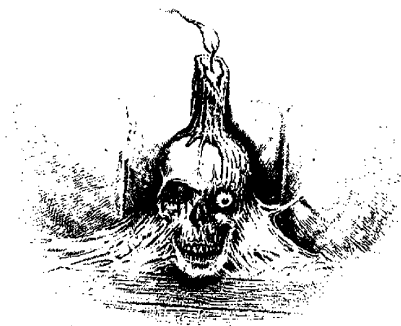
Pochi minuti dopo rimani invischiato col piede in una buca che, nonostante i tuoi strenui sforzi, non allenta la propria presa viscida. Una sacca di gas esplode vicino a te e i suoi fumi nocivi ti avvolgono facendoti vomitare e soffocare. Quando riesci a schiarirti i pensieri, ti accorgi con orrore che la melma ti sta inesorabilmente risucchiando. La palude ha mietuto un'ennesima vittima incosciente.

396

Hai attraversato la porta giusta. Ora scegli la prossima che aprirai. Vuoi passare dal Cerchio (vai al **193**), dall'Ettagono (vai al **211**), dall'Esagono (vai al **279**), dal Pentagono (vai al **342**), dal Quadrato (vai al **229**) o dal Triangolo (vai al **302**)?

397

Lo stagno brilla di luce gialla e calda e tu te ne senti attratto. Le tue ferite guariscono magicamente e ti senti ristorato. Riporta il punteggio di Resistenza al valore *Iniziale*. Poi la luce si smorza… e ti trovi su un sentiero in una foresta. Vai al **245**.

398

Passi attraverso lo specchio. Davanti a te c'è una scena che ti fa battere forte il cuore. I tuoi genitori sono in piedi legati assieme, all'interno di un circolo magico con candele che bruciano ai loro piedi. Dietro a loro c'è un tavolo di quercia al quale sono seduti tre Stregoni di Netherworld. Sembrano essere concentrati su tre oggetti davanti a loro: un sfera di cristallo, un libro rilegato in pelle e una piramide di ossa; oltre a questo, c'è un pugnale finemente cesellato piantato nel piano del tavolo. I tuoi genitori ti vedono, ma le loro voci non riescono a superare il circolo magico.

Come se non bastasse, riconosci la sagoma demoniaca di Myurr, seduto su un trono massiccio. Bevendo da un calice colmo di sangue, ride sguaiatamente e la sua lingua biforcuta guizza avanti e indietro tra i denti aguzzi: “Sssalve Cacciatore di Demoni. Benvenuto al compimento dei miei piani. Sssei venuto per sssalvare i tuoi genitori e cosssì sssei entrato di tua ssspontanea volontà. Non avrei mai potuto obbligarti con la forza, eppure la tua presssenza è fondamentale, cosssì ti ho attirato qui con un esssca. Tutte le vittorie nel tuo viaggio sssono dovute alle mie macchinazioni. Sssfruttando la magia degli Ssstregoni, le energie vitali dei tuoi genitori e il potere della tua anima, aprirò un cancello permanente tra il Piano Assstrale e il Piano Materiale. I miei essserciti hanno ssspianato la ssstrada per quesssto. Dominerò te e tutta la tua inutile razza.”

Pensavi che aprire un simile cancello fosse impossibile. Myurr deve essere fermato. Per sconfiggerlo devi uccidere il suo avatar terreno o scoprire dove abbia nasco-

sto la gemma magica che gli consente di restare su questo piano. Se riesci a trovare la gemma e a distruggerla, esploderà bandendo Myurr, ma la deflagrazione potrebbe anche ucciderti.

Adesso devi combattere. Nel corso di ogni Turno di Combattimento puoi compiere una, e una sola, delle tre azioni seguenti: *o* combattere come di consueto *o* lanciare una fiala di Acqua Santa contro Myurr *o* evitare lo scontro e distruggere uno degli oggetti nella stanza sperando che nasconda al proprio interno la gemma di Myurr. Vedi più avanti per ulteriori dettagli. In alternativa puoi usare il Talento Velo di Tenebra, se lo hai, per attaccare Myurr con la protezione dell'invisibilità (vai al **278**).

Quando combatti Myurr, solo un'arma magica gli farà perdere punti di Resistenza. Se vinci un Turno di Combattimento con un'arma normale non infliggi né ricevi danni. Inoltre le quattro braccia di Myurr gli consentono di attaccare due volte per turno. E' come affrontare due avversari con lo stesso punteggio di Abilità, potendo infliggere danni solo con il primo attacco.

MYURR Abilità 14 Resistenza 25

Se sconfiggi Myurr, vai al **400**.

Se lanci l'Acqua Santa contro Myurr, devi tirare due dadi; se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, hai fatto centro. Tira un dado e sottrai il risultato dalla Resistenza di Myurr. Se manchi il bersaglio, la fiala è sprecata. In ogni caso, Myurr viene tenuto a di-

stanza e non ti può attaccare per un turno.

Per finire, se scegli di distruggere un oggetto, rischi di essere colpito da Myurr. Vuoi provare a distruggere:

Le candele?	Vai al **111**.
Il calice?	Vai al **284**.
La sfera di cristallo?	Vai al **77**.
Il pugnale?	Vai al **355**.
Il libro?	Vai al **210**.
La piramide di ossa?	Vai al **273**.

399

Sfili in silenzio la sbarra dalla porta e scendi le scale in punta di piedi. Entri nella sala comune buia e stai cercando una via di uscita che sbuchi sul retro dell'edificio, quando senti un dolore acuto alla nuca. Mentre perdi conoscenza senti una risata sibilante. "Brava ragazza, Bessie, brava ragazza." Vai al **9**.

400

Myurr ruggisce di rabbia mentre viene bandito da questo mondo. “Non finisssce qui, Cacciatore di Demoni, tornerò e avrò la mia vendetta.” Il Principe Demone se ne è andato, la sua presa su questo mondo si è sciolta, è stato costretto a ritornare al Piano Astrale. Ma tu sai che è solo una vittoria temporanea: Myurr ha il potere di tornare e un giorno lo rivedrete. Tutto ciò che puoi fare è restare in guardia e prepararti. Non è comunque una vittoria priva di risultati concreti, perché i tuoi genitori sono liberi e hai impedito a Myurr di aprire un cancello per il Piano Astrale. Noti che anche gli Stregoni Netherworld sono spariti. Tutto quello che rimane sono le loro tre tuniche.

I tuoi genitori corrono verso di te. Sopraffatti dalla gioia nel vederti ancora una volta, si uniscono a te nel ringraziare gli Dei. Hai salvato il mondo di Titan e liberato i tuoi genitori. La strada è stata dura, ma ti sei comportato bene. Sei stato degno del tuo nome, Cacciatore di Demoni.

dimensione avventura

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

21

dimensione avventura

IL CACCIATORE DI DEMONI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei conosciuto in tutti i Paesi come Cacciatore di Demoni, impegnato in una lotta interminabile contro le creature del Caos. Più di una volta hai sventato i piani diabolici del Signore dei Demoni, ma adesso Myurr ha trovato un modo subdolo di ottenere la propria vendetta. Non c'è alternativa: dovrai affrontarlo e distruggerlo o i suoi poteri lo faranno passare dal Piano Demoniaco al Piano Terrestre!

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Terry Oakes
Traduzione di Adriano Ziffer
http://www.librogame.net